BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

BU AY 2 CD'Lİ

LEVEL

8/98

www.level.com.tr

AĞUSTOS 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Yapay Zekayla İnsan Zekası Karşılaşınca

WARGAMES

X-Files

Dominion

Baseball 3D

Final Fantasy 7

Sensible Soccer 98

Deathtrap Dungeon

Addiction Pinball

Descent Freespace

X-Com Interceptor

Mech Commander

Dark Reign The Shadowhand

POSTER HEDİYELİ

MULTIMEDIA : Microsoft Plus 98, National Geographic Graating Cards, Biltek'den FOCUS Essential

DONANIM : Seitek Joystick, Sega'dan 128 Bitlik Oyun Konsolu: DREAMCAST

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Dananı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: 312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Sizin Derginiz

97 yılının Şubat ayından beri bu sayfada sizlerle buluşuyorum, ancak artık veda zamanı geldi. Bundan böyle Vogel Yayıncılık bünyesinde yönetim bölümünde çalışacağım. Aslında değişen bir şey yok, tüm Level çalışanları olarak sizlere en iyi dergiyi sunmaya devam edeceğiz. Ancak benim yerim artık perdenin arkası olacak.

Yeni Yazı İşleri Müdürü ise, yazılarını severek okuduğunuzdan emin olduğum Sinan Akkol. Sinan da sizler gibi bir Level okuruydu ve geçen yaz düzenlediğimiz "En İyi Oyun Yazarları Yarışması" ile Level'a katılmıştı. Sinan'ın kısa sürede bu noktaya kadar ulaşması, Level'ın gerçekten sizlere ait olduğunun en büyük kanıtı.

Beni üzen tek şey, Eylül ayındaki müthiş sürprizimiz nedeniyle yaşadığım sevinci, bu sayfada sizlerle paylaşamayacak olmam.

Evet Sinan, söz sende:

Çok sağol Gökhun. Sevgili Level okurları, Gökhun her ne kadar bir veda yazısı yazmış olsa da, okuyucularımıza söylemek istiyorum ki Gökhun Level'dan ayrılmıyor. Sadece daha önemli kararlar vermesi gereken ve daha fazla sorumluluk gerektiren bir işi var artık. Yani o hala bizimle, hemen solumdaki masasıyla derginin çeşitli bölümleri arasında mekik dokumaya devam edecek.

Evet sevgili okuyucular, şimdiye kadar sizinle hep yazar sıfatıyla beraber olmuştum. Bundan böyle ise hem yazar hem de yazı işleri müdürü olarak çalışacağım sizler için. Yeni işime alışmam için bana biraz süre tanıyacağınızı umuyorum, özellikle bu sayıda olabilecek ufak tefek hatalardan dolayı şimdiden özür dilerim.

Derginiz LEVEL bu ay her zamankinden daha dolu, Electronic Arts'tan uzun bir süredir beklenen Wargames adlı Real-time strateji artık sizlerle. Aral İthalat'ın dağıtımını yaptığı Wargames, eski toprakların hatırlayacağı ve gişe rekorları kıran aynı adlı filmden esinlenerek yapılmış. Her neyse, eğer ilginizi çektiyse, Wargames'in açıklamasını ve oyunun yapımcılarıyla yaptığımız söyleşiyi de bu sayıda bulabilirsiniz. Tabii hepsi bu değil, Dominion: Storm Over Gift 3, X-Com Interceptor, Descent: Freespace gibi uzun zamandan beri beklenen oyunların yanısıra, Playstation'da yılın oyunu olarak nitelendirilen Final Fantasy 7'da bu ay PC oyuncuları için açıkladığımız oyunlar arasında yerini aldı. Bu arada, Playstation kullanıcılarını da unutmadık tabii, Mortal Kombat 4 gibi mükemmel bir oyunun yanısıra, raflarda gözünüzden kaçmış olabileceğine inandığımız One adlı action oyununun açıklamasını da bu sayımızda okuyabilirsiniz. Bütün bunların yanında, Hilekar, FRP ve Kültür Sanat köşelerimiz de bu ayki sayımızda yerlerini aldılar.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın. Veee, Eylül ayındaki sürprizimize kendinizi hazırlayın.

Sinan AKKOL

HABERLER HAB

Command & Conquer: Tiberian Sun

RTS çılgınlığını başlatan oyunun sabırsızlıkla beklenen yeni bölümü strateji dünyasını oldukça sallayacak gibi görünüyor. Bu tarz oyunlarda daha ne yenilik yapılabileceğini merak ediyorsanız okumaya devam edin. Öncelikle oyun 2020 yılında geçiyor ve efsanevi NOD lideri Kane hala hayatta, ancak dünya biraz değişmiş durumda. Hem NOD, hem de GDI için hayati önem taşıyan yeni enerji kaynağı olan Tiberium madeni kontrolden çıkarak dünyaya yayılmış, sonuçta radyoaktif etkiler gezegeni cehenneme çevirmiştir. Bundan kurtulmak için GDI ana üssünü kutuplara taşırken NOD güçleri yeraltı sığınaklarına inmeyi tercih ederler. Öncelikle oyunun grafik yapısını ele alalım, aklınıza gelebilecek her türlü ses ve ışık efektinin kullanıldığı oyunda görevler hem gece, hem de gündüz geçebiliyor. Harita yüzeyi tamamen etkileşimli olacağından köprüleri uçurmak, yamaçlardan aşağı çığ düşürmek ya da ağır bombardımanla toprak kayması yaratmak gibi kalıcı etkiler yaratan olaylar işlerin gidişini tamamen değiştirebilir. Her iki tarafta da tamamen yeni bina ve birimler mevcut. Binalara tıpkı Starcraft gibi eklemeler yaparak geliştirebiliyorsunuz, birimler ise zamanla tecrübe kazanıyor ve sonuç olarak daha akıllı ve ölümcül bir hal alıyorlar. Mesela tecrübeli birlikler düşmanı görünce derhal dağılıp siper alabiliyor, üstelik zaman içinde daha ağır silahlarla donanabiliyorlar. Ancak oyunda üçüncü bir taraf daha var, radyasyon yüzünden değişime uğrayan insanlardan oluşan ve Forgotten adlı bu grubun oyuna büyük bir etkisi olacak, onlarla dost ya da düşman olmak sizin kararınıza kalmış. Savaşın geçtiği ortamlarda korkunç elektrik fırtınaları ve meteor yağmurları devamlı olarak işinizi zorlaştıracak, ayrıca üslere konablecek savunma sistemleri de ilk oyundan daha güçlü, mesela NOD laser kulesi artık havaya da ateş açabilecek ve daha çok hasar verecek biçimde tasarlanmış. Tiberium toplama işi ise daha da detaylı bir hal almış, iki tip maden var ve ikincisi daha çok para ediyor, ne var ki bununla dolu bir Harvester o denli kolay havaya uçabiliyor ve etrafını dağıtıyor. Ancak bu defa Harvester birimleri daha akıllı ve düşman bölgesine gönderildiklerinde sizi uyarıyorlar. Ancak oyunun bence en renkli tarafı görevlerin birbirini etkilemesi, bir önceki görevde bir konvoyu durduramamak, sonra ki görevlerde düşman üslerinin daha da güçlü olmasına sebep olabiliyor. Daha saymakla bitmeyecek yenilikler içeren oyun yakında piyasada olacak ve biz onu sizler için otopsi masasına yatıracağız.



Star Wars: Rogue Squadron Yakında Geliyor

Eğer Shadows of The Empire oynadıysanız ve oradaki hava görevlerine hayran kaldıysanız 3D kartınızı hazırlayın, çünkü Rogue Squadron bu sonbahar piyasaya çıkacak. Öncelikle Nintendo 64 ve PC üzerinde çıkması planlanan oyunun, şu aşamada bir Playstation versiyonu olup olmayacağı bilinmiyor. Rogue Squadron temel olarak ilk iki Star Wars filmi arasında kalan bir dönemde geçen olayları konu alıyor. Luke Skywalker rolünü üstlendiğiniz oyunda size Wedge Antilles gibi oniki seçme Rebel Alliance pilotu eşlik edecek. Ancak dikkatli olun, bir pilotu kaybetmek bile oldukça ağır sonuçlar doğurabilecek, eğer kanat adamlarınızı korursanız onlar da bunu karşılıksız bırakmayacaklar. Senaryolar gezegenlerin yüzeyinde geçiyor ve kurtarma, hava desteği verme, koruma gibi görevleri başarmanız gerekiyor. Karşınıza her tip Imperial aracın çıkacağı oyunda siz A-Wing, X-Wing, Y-Wing gibi alışılmış Rebel gemilerinin yanısıra V-Wing Speeder ile de uçma fırsatı bulacaksınız. Oyunun grafik yapısı son derece gelişmiş, her tür ışık ve parça efekti kullanılıyor, ayrıca ses efektleri ve müzik de muhteşem olacak. Harita tasarımı ise sizi çöllerden tutun da derin ve kayalık vadiler dahil pek çok yere götürecek. Senaryoların geçtiği gezegenlerden bazıları çöllerle kaplı Tatooine, hapishane gezegeni Kessel ve yemyeşil Mon Calamari, ayrıca filmlerde yer alan daha pek çok dünyanın üzerinde uçacaksınız. Haritaların devasa olması bekleniyor, bu yüzden PC sahipleri RAM artırımına gitmeyi ciddi olarak düşünmeliler ve en az 64 MB RAM edinmeliler, bu arada bir Voodoo almayı da unutmamalılar, çünkü oyun 3Dfx kart olmadan çalışmayacak.







Jagged Alliance 2



Fallout ve benzeri oyunlar ilginizi çekiyorsa, ama daha da detaylı bir oyun arıyorsanız Jagged Alliance 2 size ilaç gibi gelecektir. SirTech tarafından geliştirilen bu taktik strateji ilkinden çok daha derin bir senaryo ve geniş bir oyun alanı sunacak. Siz uzak bir üçüncü dünya ülkesinde hüküm süren diktatörlük rejimini yıkmak için bazı gizli kuruluşlar tarafından kiralanan bir ajansınız. Amacınızı gerçekleştirmek için elli seçme paralı asker içinden yirmi tanesini kiralamak ve onları altışar kişilik takımlar halinde düzenleyerek her tür gizli sabotaj ve suikast görevini yerine getirmelisiniz. Ancak bulunduğunuz ülke oldukça geniş ve az adamla bu tür bir işi başarmanın tek yolu gerilla savaşı vererek oyunun gidişi açısından stratejik önem taşıyan hedeflere saldırmak. Adamlarınızı ülkenin farklı yerlerinde konuşlandırmalı, devamlı hareket halinde olmalı ve istihbarat toplamak için yerleşim bölgelerine sızmayı ihmal etmemelisiniz. Ulaşımda çeşitli araçlardan faydalanma imkanınız olacaktır. Varlığınız zaman içinde farkedilecek, ancak halka karşı olan tutumunuz dahil pek çok detay etraftan alacağınız yardımı etkileyebilir ve hatta yerel halktan da adamlar size katılabilir. Oyunda pek çok yerleşim bölgesi ve etkileşimde bulunabileceğiniz bir sürü karakter mevcut. Belirli bir konu ve zaman akışı olmasına rağmen görevler sabit değil, ne yapılması gerektiğine siz karar veriyorsunuz, hedefleri siz belirliyorsunuz. Ancak şunu da bilin ki tüm bu hükümet devirme senaryosunun altında çok daha başka olaylar yatıyor. Oyunun arabirimi ve grafikleri son derece iyi tasarlanmış, oynanması rahat, ayrıca RPG özelliklerinin de katılmasıyla içerik oldukça zenginleştirilmiş. Kiraladığınız askerlerin herbirinin kendine has bir karakter yapısı var ve bu durum işlerin gidişini etkileyebiliyor. Ayrıca adamlarınız zaman içinde daha da gelişebilirler, bulacağınız donanım ve bunların geldiği kaynaklar da oldukça zengin sayılır, bu arada sizi kiralayanlarla ilişkinizi koparmamalı, savaştığınız hükümetin hareketlerini gözden kaçırmamalısınız. Oyunun gidişi tamamen sizin hareketlerinize bağlı olarak gelişecek. Tam tarih belli değil ama bu yaz bitmeden Jagged Alliance 2 piyasada olabilir.



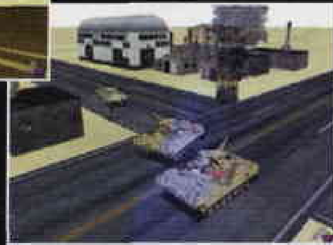
Spearhead Kasım Ayında Çıkıyor



Askeri simülasyonlar yapmak zor iştir, oyunu ya çok gerçekçi ya da çok eğlenceli yapabilirsiniz, ama ikisi birden olmaz. Özellikle günümüz askeri teknolojisi gözönüne alındığında, gerçekçi ama bir o kadar oynaması zevkli ve kolay bir tank simülasyonu yapmak tam bir kabus olabilir. Modern savaş alanı, özellikle elektronik açıdan izlenmesi önemli ve de zor bir ortamdır, her an neler olup bittiğini takip etmek ve bu arada bir ana muharebe tankına kumanda etmek tek bir kişi için imkansız sayılır. Oyunu askeri simülasyon firmalarından biri yaparsa sıradan bir PC kullanıcısı hiçbir şey anlayamaz, öbür türlü ise oyun basit bir Doom kopyasına dönüşebilir. Fakat eğer iki taraftan da işi bilenler bir araya gelirse işler tamamen değişir. Zombie Studios askeri danışmanlık desteği alarak yaptığı Spec Ops isimli oyunla bunun nasıl mümkün olabileceğini gösterdi. Şimdi ise Zombie Studios tamamen askeri simülasyonlar yaparak elli yıllık bir tecrübeye sahip olan MAK Technologies şirketi ile işbirliği yapıyor, amaç dünyanın en iyi ana muharebe tankı kabul edilen M1A2 Abrams ile ilgili bir oyun yapmak. Bu ağır sınıf tank günümüz savaş araçlarının en ileri örneklerindendir, nitekim özelliklerinin oyuna yansıtılması ve bu arada oyuncunun sıkılmadan oynayabilmesinin sağlanması son derece zor olabilir. Fakat MAK Technologies bu iş için oldukça detaylı bir çaba içinde, sonuçta ortaya çıkması planlanan oyun ise hem görsel, hem de oynanış açısından oldukça iddialı bir yapım. Spearhead adı verilen oyun, Kuzey Afrika çöllerinde geçen tek bir senaryo üzerinde yoğunlaşıyor, grafik efektler ve harita tasarımı oldukça gerçekçi, oyun aynı zamanda Multi-player desteğini geniş bir biçimde içerecek. Oyunda toplam elli civarında görev olması planlanıyor, ancak tek yapacağınız tankla etrafa ateş etmek olmayacak, savaş alanında dost ve düşman pek çok farklı birim bulunacak, siz ise dört tanklık bir grubun başında burada üstünüze düşeni yapmaya çalışacaksınız. Gerçek fizik kurallarına uygun olarak tasarlanan oyun 3D kartlarını da destekleyecek, eğer aksilik olmazsa Spearhead Kasım ayında piyasada olacak.







HABERLER HAB

Gerçek 3D RTS İsteyenlere Homeworld Geliyor

Her firma piyasadaki en gerçekçi üç boyutlu RTS tasarımının kendi oyununda olduğunu söyleyip övünür, ama bir düşünün bakalım gerçek mi bu? Hayır, bugüne dek en iddialı yapım bile tam anlamıyla üç boyutlu olmayı başaramadı, ama zaten bilinen harita tasarım yöntemleriyle bu imkansızdır. O halde ne yapmalı? Tabii ki düz zeminleri bırakıp uzaya açılmalı, işte Relic firması son oyunları olan Homeworld ile bunu yapıyor. Oyun uzak bir galakside geçiyor, bulundukları bölgeyi barış içinde yöneten



Kushan ırkı bir gün Taiidan adında savaşçı bir yabancı ırkın istilasına uğruyor. Kushan halkını tamamen yoketmek yerine onları asimile etmeyi tercih eden Taiidan yöneticileri, kalanları dev gemilere bindirip uzak bir gezegene sürgün ediyor, yolculuk boyunca da yaptıkları baskılarla Kushan kültürünü yozlaştırıp onlara geçmişlerini unutturuyorlar. Eski uygarlığı sadece efsanelerden hatırlayan Kushan halkı sürgün gezegeninde çile çekerken, bir gün eskilerden kalma bir kristal buluyor ve onu incelemeye başlıyorlar. Kristalin şifreli bir mesajla uzak bir sistemin koordinatlarını içerdiğini çözdüklerinde ise efsanelerinin doğru olabileceği ümidine kapılıyor, dev bir filo hazırlayıp atalarının dünyasını bulmak için yola çıkıyorlar. Ancak bu yolculuk kolay olmayacaktır, galaksi Taiidan filolarıyla doludur, üstelik üç büyük korsan klanı pek çok bölgeyi kontrol etmektedir. Siz oyunu Kushan ya da Taiidan tarafından oynayabiliyorsunuz, ancak türler arasında Starcraft tarzı bir farklılık mevcut değil. Bunun dışında korsan klanları ve esrarengiz bir tüccar ırkı ise yapay zeka kontrol ediyor. Bu tüccar ırk oyunda büyük önem taşıyor, ihtiyaç duyacağınız pek çok şeyi uzaydan elde etmek dışında, bu amacı ve ne zaman ortaya çıkacağı belirsiz ırkla da alışveriş yaparak sağlamak zorundasınız. Tabii uzayda üs kuracak değilsiniz, her ırkın dev boyutlarda bir ana gemisi ve buna yanaşabilen çeşitli boyutlarda yıldız gemileri mevcut. Aslında tüm filoyu hiper uzayda yolculuk ettirmek için bu ana gemiye ihtiyacınız olacak. Oyunda kullanılan tüm modeller üç boyutlu hazırlanmış, fizik kuralları ise en ince detayına dek geçerli, mesela silahlar hedefi ta-



kip ederek ateş açarken geri tepiyor, bir gravitasyon alanına giren gemiler rotalarından sapıyorlar. Grafikler ve ses efektleri için de benzer durum söz konusu, oyunu çalıştırmak için bir 3D grafik kartı gerekmeyecek ancak o zaman görsel kalite bir hayli düşecektir. Oyun Kasım ayında piyasada olacak ve büyük ihtimalle RTS kuralları yeniden yazılacak.



Uçuş simülasyonları denince gözleriniz parlıyor mu? Analog joystick konusunda uzman sayılır mısınız? 3Dfx grafik kartınız, güçlü bir işlemciniz ve bolca sistem hafızanız mevcut mu? Tüm bunlara cevabınız evet ise ikinci grup soruyu cevaplandırın! İkinci Dünya Savaşı ve o dönem uçakları ilginizi çekiyor mu? Sizce gerçek bir pilot hedefini radar olmadan tespit edebilmeli mi? Güdümlü füzelerden hoşlanmıyor, fakat 30 mm. makineli tüfekleri seviyor musunuz? Deri bir pilot ceketiniz, beyaz ipekten pilot eşarbınız ve pilot gözlükleriniz var mı? Evinizde hiç FW-190 ya da P-51 maketi bulunur mu?



Ne, hepsine cevabınız evet mi? O zaman siz de benim gibi uzun zamandır iyi bir pırpır simülasyonu çıkmamasından yakınıyorsunuz demektir! Fakat artık rahat bir nefes alabilirsiniz, çünkü ilacınız yakında geliyor. Hem de ne ilaç. Jane's firması tarafından yapılan uçuş oyunları her zaman iddialı olmuştur, ama bu defa etrafta göreceğiniz tek jet uçağı Me-262 olacak, çünkü Jane's Fighter Legends: Europe 1944 isimli bu yeni simülasyon ikinci büyük savaşı konu alıyor. Normandiya Çıkartması sonrası Avrupa üzerinde yaşanan çetin hava savaşlarını anlatan oyunda kullanabileceğiniz yedi uçak mevcut olacak. Fakat işin en güzel yanı oyunun grafik yapısı, belki şu ana dek yapılmış en gerçekçi grafiklere ve uçuş dinamiklerine sahip olan Fighter Legends tam anlamıyla bir rüyanın gerçekleşmesi sayılabilir. Kokpitler tamamen orijinal ve işlevsel, uçakların genel özellikleri de öyle. Işık ve ses efektleri ise tam anlamıyla inanılmaz, şöyle söyleyeyim, kuyruğunuzdaki düşmanı ekmek için bir buluta dalmak artık mümkün! Bunun dışında verdiğiniz hasar düşman uçaklarının gövdelerine ve uçuşlarına da yansıyacak, ayrıca geniş multi-player desteği sayesinde, senaryolardan sıkılırsanız Internet üzerinde uçmanız mümkün. Bunun dışında o döneme ait bol miktarda belgesel film ve röportaj da pakete dahil olacak. Doğrusu bu sonbaharda çıkması beklenen oyun gerçek bir uçuş ziyafeti olacak gibi görünüyor.

MicroProse ve Hava Savaşları



Eğer Jane's Fighter Legends ile ilgili haber sizi yeterince tatmin etmediyse bir de bunu dinleyin, MicroProse uzun zamandır üzerinde çalıştığı European Air War ile uçuş simülasyonu piyasasını daha da canlandırmak niyetinde. Aslında ikinci büyük savaşı konu alan uçuş oyunlarına uzun zamandır pek rastlanmıyordu, fakat şimdi birdenbire pek çok firma bu boşluğu doldurmak için harekete geçmiş bulunuyor. Jane's ve MicroProse dışında başka firmalar da benzer projeler üzerinde çalışıyorlar, ileride sizi bunlar hakkında da haberdar edeceğiz. European Air War oldukça iyi bir grafik yapısına ve uçuş dinamikleri açısından da hiç hafife alınmayacak denli gerçekçi bir tasarıma sahip olacak. Fakat bu oyunun Fighter Legends ile karşılaştırıldığında iki belirgin üstünlüğü var. Her ne kadar Fighter Legends grafikleri şu aşamada daha üstün görünse de, EAW oyuncuya sunulan uçak sayısında daha cömert davranıyor, her iki taraftan toplam yirmi civarında klasik model emrinizde olacak. Fakat bununla da kalmıyor, oyun Fighter Legends gibi sadece 1944 yılını konu almıyor, aksine savaşın büyük bir kısmını içeren toplam üç yıllık bir süreyi konu alıyor. Ayrıca cepheler ve görevler arasında dolaşırken pilotunuzun sicilini kaydetmek ve takip etmek için de detaylı bir dosya oluşturuyor. Sonuçta daha çok görev ve daha çok uçak sizi bekliyor olacak demektir. Bunların dışında MicroProse programcıları yapay zeka, multi-player özellikleri ve diğer pek çok konuda da benzer yapımlardan geride kalmayacaklarını ısrarla vurguluyorlar. Sonuçta biraz daha sabredip neler ortaya koyacaklarını beklemekten başka yapacak birşey yok, fakat bu oyunların içinden en zayıf olanı bile çalışmak için güçlü bir sisteme ihtiyaç duyacaktır, orası kesin.



WARGAMES

Real time stratejilerde dönüm noktası

Malum, yaz mevsimi oyun piyasasının en durgun olduğu dönem. Oyun firmaları, her yıl olduğu gibi bu yılda da aylar öncesinden reklamını yapmaya başladıkları çalışmaları bile bir süreliğine rafa kaldırdılar. Yani eylül gelinceye kadar o güzelim oyunlardan mahrum kalacağız. Ama beni beklemekten de daha fazla çileden çıkaran, yazılarımı zamanında teslim edebilmek için evimde en az bir haftalık bir kampa girmek zorunda olmam.

Neyse ki tam çıldırma noktasına geldiğim şu günlerde sevgili yazı işleri müdürümden aldığım en son CD bunaltıcı sıcağa bir süre daha dayanabilmemi sağladı. Sözünü ettiğim Wargames, MOM Interactive ve Electronic Arts tarafından geliştirilmiş gerçek zamanlı bir savaş stratejisi. Oyunun konusu, uzun yıllar önce gösterime girmiş aynı isme sahip casus filminden esinlenerek hazırlanmış. Senaryo, W.O.P.R (War Operations Planned Response) askeri bilgisayar sistemine sızmayı başaran David Lightman isimli bilgisayar dehası üzerine kurulu. Kahramanımız, Amerikalıların nükleer savaş olasılığını değerlendirmek için hazırladığı savunma mekanizmasını ele geçirince sadece kendisinin durdurabileceği bir savaş tehlikesi de doğmuş oluyor.



Filmin sonunda dünya kurtuluyor kurtulmasına ama bu yeni oyunla birlikte o günden tam 20 yıl sonra savaş tehlikesi yeniden açığa çıkıyor. Amerikan hükümeti çok güvendiği W.O.P.R'ın yeniden programlanması görevini hangi akla hizmetse dönüp dolaşıp David'e veriyor. Amerika ve S.S.C.B arasındaki soğuk savaşın ardından değişen güçler dengesinin, bundan sonra herhangi bir nükleer savaş tehlikesine izin vermeyeceğine inanıldığından bilgisayar sisteminden bu kez farklı olasılıkları değerlendirmesi isteniyor.

Daha önceki olaylardan hiç ders almayan kahramanımız, hükümet için gizli olarak çalışmaya devam ederken bir diğer yandan da Protovision isimli oyun firmasını satın alıyor ve onun adıyla, askeri bilgisayarın programlarını ve senaryolarını Internet üzerinden oynanabilir hale getiriyor. W.O.P.R. nasıl olduysa David'in kurduğu savunma mekanizmasını aşıyor ve dünya dışı varlıklarla temas kuruyor. Barışçıl amaçlar için hazırlanan bu sistem, aşırı yüklenmiş yapay zekasıyla insan ırkı için büyük bir tehdit oluşturmaya başlıyor.

Hackerların yapabileceklerini asla küçümsemeyin!

Wargames, toplamda 30 görev içeriyor. Bunların yarısı insanları temsil eden N.O.R.A.D'ın, diğer yarısı dünyaya saldıran W.O.P.R'ın tarafında savaşmanızı gerektiriyor. Tüm senaryolar yirmi yıl önceki filmin prodüktörü tarafından yazılmış. Tıpkı diğer Command&Conquer tipi oyunlardaki gibi her yeni bölüm yeni binalar yapmanızı, para kazanmanızı ve karşılaşacağınız bütün düşman askerlerini öldürmenizi gerektiriyor.

Wargames'i görsel yönüyle rakiplerinden üstün kılan en belirgin özellik, yüksek çözünürlükteki üç boyutlu harita ve üniteler. Sağa sola çevirerek ve yakınlaştırıp uzaklaştırarak bakış açınızı özgürce belirleyebileceğiniz bu haritalar ikinci boyuttan kurtularak yüzey şekillerinin etkisini ön plana çıkartıyor.

Savaşlar ormanlarda, çöllerde, şehirlerde, Pasifik Okyanusu'nda ve Alpler'de gerçekleşiyor. Farklı mekanlar nedeniyle zaman zaman kum fırtınası, kar, yağmur gibi hava koşullarıyla da boğuşmanız gerekebiliyor.

Oyun, sayıları yüzü bulan kara, hava ve deniz ünitesini bir araya getiriyor. Bunların hepsi tamamen kontrolünüz altında. Hangi tarafta savaşacağınız, görevlerinizle birlikte kullanacağınız araçların özelliklerini de değiştiriyor.

N.O.R.A.D'ı seçtiğinizde W.O.P.R güçlerinin Güney Carolina kıyılarına ulaştığını haber alıyorsunuz. Başlangıçta sadece üç noktada varlıkları tespit edilen düşmanlarınız Amerika'da büyük bir üs kurup saldırıya geçmeye hazırlanıyor. İlk bölümlerin zorluk seviyesi düşük tutulduğundan bu görevi tamamlamak için ufak bir üs kurup nehrin öbür tarafındaki robot üretim merkezini ve hava alanını yok etmeniz yeterli oluyor. Sıcak savaş ilerleyen bölümlerde de sürerken, hükümet düşmanın iletişim kodlarını kırmaya ve bilgisayar sistemlerine ulaşıp savaş planlarını elde etmeye çalışıyor.

N.O.R.A.D birlikleri

Oyundaki bütün üniteler farklı özelliklere sahip. Bu yüzden askerlerinizin yanlış yerlerde kullanılmaları boşu boşuna telef olmalarına neden olur. N.O.R.A.D'la oynarken en fazla ihtiyaç duyacağınız kara birimleri şunlar:

Infantry: Piyadeler çok dayanıksızdır ve ateş güçleri sınırlıdır. Yine de çok sayıda üretilmeleri ucuz olduklarından bende hep etkili oldukları izlenimini uyandırıyor.

Bazooka Troop: Bazukacılar neredeyse kendi vücutları kadar büyük silahlar taşırlar. Piyadelerden daha kalın zırhlara sahiptirler. Hedefiniz bina veya MK1 robotlarından biriyse en iyi

verimi onlardan alırsınız.

Grenadiers: El bombacılarının silahları bazukadan daha kısa menzilli olsa da daha etkilidir. Bombaları yüksek duvarların arkasına atabilmeniz avantaj sağlar.

Constructor: İnşaat işçileri, yeni binaların yapımında ve hasar görmüş olanların tamirinde kullanılır. Binalarınızın daha hızlı yükselmesi için birlikte çalışmaları gerekecektir. Her inşaat için en fazla 6 tanesini görevlendirebilirsiniz. Ateş güçleri olmadığından, düşman üzerine asker yollarken arada kaynayıp gitmelerine engel olun.

Dragoon Tank: Kara kuvvetlerinizin omurgasını teşkil ederler. Etkilerine oranla ucuz olduklarını söyleyebilirim. Zırhları kalın değil ama bu biraz daha hızlı olmalarını sağlıyor.

Jeep: Bu hızlı keşif aracı haritanın daha önce görmediğiniz kısımları hakkında bilgi edinmek için kullanılır. Tek bir makineliye ve hafif bir zırha sahiptir.

APC: Red Alert'ten de tanıdığımız zırhlı araçlar, askerleri iyi korunan düşman bölgelerinden geçirmeye yarar. Hızlı olmaları etrafta alev makineli droidler dolaşırken 6 ünitenin aynı anda taşınabilmesini sağlar.

Cloning Facility: Bu kopyalama işi artık kabak tadı verdi biliyorum ama yine de oyun yeni üniteler elde etmek pahalı genetik biliminden faydalanmanızı gerektiriyor. Bir sonraki ünitenin üretimine başlanması için devam eden üretimin bitmesini beklemeden 16 ünitelik siparişler verebilirsiniz.



Helicopter Pad: Yeni bir araca ihtiyaç duyduğunuzda bu binayı kullanıyorsunuz. Tanklar üssünüze dost ülkelerden helikopterlerle nakledililyor.

Guard Tower: Başlarda karşınıza çıkan en orjinal bina içine en fazla 6 asker yerleştirebileceğiniz gözetleme kulesi. Burası askerlerin daha güvenli bir ortamda daha geniş bir menzile sahip olmalarını sağlıyor.

W.O.P.R birlikleri

W.O.P.R'ı seçtiğinizde ilk göreviniz Drone ve walker robotlarını kullanarak kooridnatlarını ele geçirdiğiniz gizli ama savunmasız bir N.O.R.A.D üssünün radarını patlatmak. Onların dış dünya ile bağlantısını kesebilirseniz çalışmalarınızın rapor edilmesini engellemiş olacaksınız. W.O.P.R'un çoğunluğu robotlardan oluşan basit kara birliklerine gelince:

Lightstrider: Zayıf ateş güçleri nedeniyle infantry ile karşılaştırılabilirler. Elektromanyetik saldırılara karşı koyamazlar.

Battle Drone: Zırhları yavaşlamalarına neden olsa bile iki roket taşımaları etkilerini arttırır.

MK 1 Walker: En çok kullanacağınız robotlardan biri. Zırhları ve yüksek ateş güçleri hızlarını düşürmüyor.

Scout Drone: Keşif aracınızın yerden bir kaç metre yüksekte uçması enge-

beli araziyle baş edebilmesini sağlar. İki hafif lazer taşır.

Constructobot: İnşaat robotları bu tarafın bina yapım ve tamir işlerinde kullanabileceği tek ünite. Ancak sadece eğimin az olduğu yerlerde üs kurabiliyorsunuz.

Warhorse: APC ile aynı özelliklere sahip bu araç, silahsız olmasına rağmen güçlü zırhıyla asker taşımanızı sağlar.

Drone Manufacture Facility: Robot bakım binası, hasarlı ünitelerin tamir olduğu yerdir. Yeni androidler yapmak için de bu binayı kullanacaksınız.

Defense Post: Üssün savunma hattına yerleştirilmesi gereken bu bina en fazla 6 drone askeri alabiliyor.



Para! Para! Ve yine para!

Oyunda bir tek gelir kaynağına sahipsiniz. Hacker ve agentlar, bilgisayar merkezlerine girerek para kazanmanızı sağlıyor. Para akışını hızlandırmak için aynı merkeze onlardan birkaç tane yerleştirmeniz gerekir. Hackerlar farklı binalarda kullanıldıklarında ordunuzun hızını, zırhını ve ateş gücünü arttıracak teknolojileri elde edebilir veya düşman bilgisayarlarına virüs sokabilirler.

Wargames'in en ilginç özelliklerinden biri de ünitelerin bazı binaları ele geçirebilmesi. Occupy seçeneği sayesinde binaların içinde küçük birlikler oluşturup düşmanlarınıza hoş sürprizler hazırlayabilirsiniz. Benim bir türlü alışamadığım savaş sisi özelliği bu oyunda da karşınıza çıkıyor ve asker bulundurmadığınız yerlerde düşman birliklerinin varlığını öğrenmenizi engelliyor.



İlerleyen bölümlerle birlikte küçük mayınlar yerleştirebilen ve düşman mayınlarını temizleyebilen araçlara sahip olacaksınız. Oyunda tüm üniteler iki farklı hızda hareket edebiliyor. Herhangi bir askere sağ tıklayıp yavaş hareket etmesi emrini verdiğinizde mayın tarlalarından daha dikkatli geçip zarar görmeden yollarını bulabilir. Değişik hareket hızları bazı ünitelerin düşman tarafından erkenden farkedilmesini önler.

Wargames, kullanışlı bir arabirime sahip. Herhangi bir ünite seçiliyken sol mouse tuşunu kullanarak hareket ve saldırı emirleri verebilirsiniz. Ayrıca ünitelerinize sağ tıkladığınızda karşınıza çıkan üsse geri dön seçeneği onların tamir edilebilecekleri en yakın binaya yönelmelerini sağlar.

Her göreve başlamadan önce dinlediğiniz brifing yetmiyormuş gibi bir de bölüm ortalarında e-mailler aracılığıyla sık sık kuzeydeki köyü kurtar, düşman üssündeki radarı yok et gibi ek emirler alacaksınız. Ekranın sağındaki mektubun yanıp sönmeye başlaması yeni bir gelişmenin habercisi. Oyunun ayrıntılı haritaları elinizdeki koordinatlardan faydalanarak düşman üssüne ulaşmada faydalı oluyor.

Tam da beğenmişken

Gelelim grafiklere. Üçüncü boyut oyuna apayrı bir hava katıyor. Ayrıca ünite tasarımlarını da etkileyici bulduğumu söyleyemeliyim. Savaş alanlarındaki otel, otomobil, traktör ve ahır benzeri ayrıntılar mücadelenin daha gerçekçi bir ortamda devam etmesini sağlıyor. Havaya uçurduğunuz tankların ardından ekranı metal parçalarının kaplaması güzel ama bina patlamaları biraz uyduruk olmuş.

En az 28.800 hızında bir modeme sahipseniz oyunun çoklu oyuncu seçeneğini kullanarak network veya internet üzerinden 4 kişi karşılıklı kapışabilirsiniz.

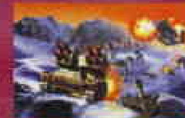
Wargames, ileride bir klasik olur mu bilinmez ama 3DFX destekli kaliteli grafikleri ve hoş ses efektleriyle böyle bir oyunu bitirmeden tatile gittiğim için biraz üzgünüm.

Kısayol tuşları

Hala biraz daha yerimiz olduğuna göre ünite sayınız çoğaldığında kontrollerin içinden çıkılmaz bir hal almasını engelleyebilecek bir kaç kısayol tuşu verelim:

C: Constructorlar arası geçiş sağlar
H: Hackerlar arası geçiş sağlar
Q: Görüntüyü saat yönünde çevirir
W: Görüntüyü saat yönünün tersine çevirir
R: Harita ilk halini alır
U: Ekrandaki bütün üniteleri seçmeye yarar
V: Aynı türden bütün üniteleri seçer
A: Zoom Out
Z: Zoom In
S: Seçili ünitelere verdiğiniz bütün emirleri iptal eder
Ins: Küçük haritayı büyütür
Del: Küçük haritayı küçültür
[illegible] Binalar arası geçiş
Ctrl+1..9: Ünitelerden gruplar oluşturur
1..9: Grupları seçer

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 20 MB HDD,
4X CD ROM, 2 MB Ekran Kartı



THE X FILES

SIR DOSYASI ...?

TAM ÇÖZÜM

Amerika'nın popüler ve hâlâ yayınlanmakta olan televizyon dizisi X Files'ın ünü yayılmış olacak ki, para kokusu alan ve Sır Dosyası adı altında bir kopyasını çeken Türk televizyoncuları gibi oyun firmaları da olaya el atmışlar. X Files Game de bu dizinin piyasaya çıkan iki Interactive oyunundan birisi. Eğer yurt dışında bu diziyi izleme olanağınız olduysa göreceksiniz ki burada rol alan Gillian Anderson ve David Duchovny, dizideki adlarıyla Fox Mulder ve Dana Scully, oyuna sadece demodaki kaybolma sahneleriyle katılıyorlar ve biz de özel FBI ajanı Willmore olarak onları bulmakla görevlendiriliyoruz. Bu görev içerisinde FBI'ın bize sağlayacağı olanaklarla (Nokia 6110 cep telefonu ve Apple Newton cep bilgisayarı, boru değil) 7 CD boyunca oldukça Interactive bir alemde kafayı buluyoruz. Siz, bu oyunu açıklamayı kullanarak bitirecek olan adventurecıların yüz karaları, konuşmama hakkınız var (hatta hiç konuşmayın ve tek ayak üzerinde durun), söyleyeceğiniz herşey aleyhinizde delil olarak kullanılacak ve okur anketi altında saklanacaktır.



Tam Çözüm:

İ Bir defa ileri, L sola, R sağa, Y yukarı, A aşağı ok tuşuna basın demektir.

Birinci CD

Partneriniz ajan Cook ile konuşun ve (İ,L) odanıza gidin. Masanıza oturun ve çalan telefona cevap verin. Telefondaki ses Shanks'in sesi ve sizi görmek istiyor. Masanızdaki yapıştırıcı bandla oynayın ve masadaki dosyaları alıp inceleyin. (A) bakın ve çekmeceden FBI rozetinizi, silahı ve kelepçeleri alın. (2İ, R, İ ,L ,İ) Toplantı odasına gidin. (L) dönün ve üzerinde "Authorized Agents Only" yazan dolaptaki tüm eşyaları alın. (R,İ) ve önündeki kapıyı açıp Shank'in ofisine girin. Orada oturan Skinner ve Shanks ile konuşup tüm soruları sorun ve Travel formunu alıp inceleyin. (2L, İ) Koridorda Cook ile konuştuktan sonra onun ofisine gidip tekrar konuşun. Dosyayı klikleyerek Cook'un yüzüne götürün. Böylelikle daha önceden kabul etmediği dosyaları Shanks'in emriyle almak zorunda kalacak. Sonra ofisinize geri dönün. Önce duvardaki panoya bakın ve oradaki nesneleri inceleyin. Orada yazan SHILOH kelimesi sizin bilgisayar şifreniz olacak. Masaya oturun ve bilgisayarı açın. İsim kısmına CRAIG WILLMORE, şifreye de SHILOH yazın. APB'ye klikleyin ve Send ikonuna basın. Skinner ile konuşmak üzere koridora çıkın. Konuşmadan sonra PDA'nıza yeni bir yer eklenecek. Elinizdekilerden PDA'yı çalıştırıp haritadan Everett ve sonra da Comity Inn (ortadaki kırmızı nokta) seçin. Ve Cd-ROM'unuzun önündeki bardağınızı devrilmeden önce kaldırın (Ne demek istediğimi anlarsınız).

İkinci CD

FBI rozetinizi görevli kadına göste-



rin. Onunla konuşup tüm soruları sırasıyla sorun. Bu esnada Mulder ve Scully'nin kiraladıkları araba hakkında bilgi de alacaksınız ve kadın sizi onların kaldığı odaya götürecek. Masadaki The Magic Bullet'i okuyun, yine aynı yerdeki ayçekirdek artıklarına bakın. Yatağın üzerinde açık duran çantadaki dosyaları inceleyin. (İ) ile kapının önüne gelin ve (L) ile dönün. Yatağın yanındaki From Outer Space kitabını alın. (F.L) Televizyonu açın ve seyredin. (İ) ile ara kapıdan geçip Scully'nin kaldığı odaya girin. Önce (İ. L) ve Scully'nin okuduğu İncil'i inceleyin. İleride duran laptop'a klikleyip onu alın. (R) ve Skinner ile konuşun. Ekranın üst solunda yer alan telefon ikonuna basın. Böylelikle kaybolan ajanların nerelere telefon ettiğini araştırma fikri doğacak. Kapıyı kullanıp park alanına çıkın ve ilerideki kapıdan görevli kadınla konuştuğunuz yere gelin. Kadınla konuşun ve telefon ikonuna tekrar basın. Bu sayede bize odadan yapılan aramaların listesini verecek. Biri 202-555-0149 (Washington), diğeri 206-555-0182 (Seattle). Cep telefonunuzla bu numaraları arayın. Seattle cevap vermeyecek. PDA'yı kullanıp Field Office'e geri dönün. (İ. L .İ) Ofisine girin ve laptop'u bırakın. Masaya oturun ve bilgisayardan ING'e girin. Search Category'den Phone'u seçin ve 206-555-0182 numaralı telefonu aratın. Sonra PDA'dan ya girin. Burada Flashlight yani feneri elinize alıp (4İ) ilerleyin. Yukarı çıktığınızda alet çantasındaki Crowbar'ı alın. (R. 2İ. A. 2İ) Skinner ile konuşun. (4İ. R. 2İ) Sonra (A) yerdeki sandıklara bakın ve elindeki levyeyle açıp bir örnek de oradan alın. Tekrar Skinner ile konuşun ve yukarıdaki tüm ikonlar hakkında bilgi alın (7İ. R. İ. L) ve arka kapıyı açıp teknenin bağlı olduğu iskeleye gelin (L. İ. R. İ. 2R. İ. L). Ve teknesini yıkamakta olan James Wong'a rozetinizi gösterip tüm soruları sorun (L. İ. 2L.Y. İ. L. 2İ. R. İ). Arabanın yanında duran Skinner ile yeni gelen si-



Seattle'daki Dockside Warehouse'a gidin. Lockpick'i kullanarak kapıyı açın. Burada delil toplamanız gerekiyor. (İ. R. İ. L) ve yere bakın. Burada Evidence Kit ile yerdeki kandan bir örnek alın. Hemen yanınızda çatıyı tutan tahta sütünlardan birinin üzerinde mermi olacak, onu da göz ikonu çıkınca inceleyin ve yine aynı şekilde örnek olarak alın. (R. İ. R) ve yere baktığınızda bir sigara izmariti göreceksiniz. Onu da alın ve (R. 2İ. R. İ. L. 3İ) Skinner'ın bulunduğu odayah araba hakkında konuşun. Burada oyunu kaydedin çünkü pişman olabilirsiniz. (İ) Hızla kameranızı alın ve arabanın plakasını çekin. PDA ile Seattle'daki Crime Lab'e gidin. John Amis ile konuşun ve tüm soruları sorun. Elinizdeki tüm delilleri: kan örneği, mermi, siyah toz, sigara izmaritini analiz için verin ve ofisinize geri dönün. (R) Toplantı odasına girip Skinner ile konuşun. Tüm soruları sorup yukarıdaki ikonlar hakkında da konuşunca Skinner Washington'a geri döner. Buradan çıkıp ofisinize gidin. Masanıza oturun. Odaya giren Cook ile konuşun. Size, Scully'nin laptop'u hakkın-

da Computer Crime Division'ı aramanızı önerecek. Kabul edin ve onu koridordaki dolaba koyun. Cook gidince bilgisayara bağlanın ve ING bölümüne girin. Category'e WONG yazın ve Database'e de Criminal işaretleyip arayın. PHOTO bölümüne gidip fotoğrafları kameradan download edin. Arabanın lisans numarasını gösteren fotoyu seçin ve plakayı not edin: 240EAK. ING'i seçin, Category'e 240EAK yazın. Vehicle License Number yazın ve Database olarak da Government/Military seçip arayın. Restricted data! Şimdi Warehouse'a geri dönebilirsiniz. Geldiğiniz yerde saklanıp arabanın gitmesini bekleyin ve isterseniz dürbünle seyredin (İ, R, 2İ, L, İ, L). Arka kapıyı Lockpick ile açıp içeri girin (R, İ, L, 2İ). Gece dürbününüzü kullanarak daha rahat görebilirsiniz (İ, L, İ, 2R, A). Ve yerdeki kana tekrar bakın. Daha sonra yerdeki kapağı otomatik olarak açıp inceleyeceksiniz. Seattle'daki Apartment'a geri dönün ve etrafı iyice inceledikten sonra yatak odanıza gidin. Yatağın yanındaki Journal'ı da inceledikten sonra artık iyi bir uyku çekmeyi hak ettiniz. Uyandıktan sonra banyoya gidip aynaya bakın. Ve PDA'yı kullanarak Field Office'e gidin.

Yerde yatan Cook'u klikleyerek konuşun, dolaba bakın ve laptop'un kaybolduğunu görün. Telefon çalınca ofisinize gidin ve telefona cevap verin. Bu arada Cook bizden duymadığı halde Wong'un ölümünden bahsedecek. Onunla konuşup tüm soruları sorun ve sonra PDA'yı kullanıp Dockside Warehouse'a gidin. Burada polislerin bir meftanın etrafında toplandığını göreceksiniz. Güvenlik bandının önündeki memur Mendoza'ya rozetinizi gösterin. Anlaşılan Wong Çin yemeği olmuş. Başında inceleme yapan iki görevliyle konuşun (L, İ). Dedektif Mary Astadourian'ı göreceksiniz (gözden kaçmaz). Kayıp FBI ajanlarından da bahsettikten sonra Wong'un takasına bineceksiniz. Mary ile tekrar konuşun, kabine girip her yeri inceleyin. Sarı bir Tarakan yağmurluğu ile dolapta ilaçları göreceksiniz. Dışarı çıkın ve dedektif Astadourian ile gördüklerinizi konuşun. Tam bu sırada liman şefi elinde kahvelerle gelecek (R, İ, R). Ona da herşeyi sorun ve Seattle'daki Tarakan'a gidin. (Y) Geminin üzerine bakınca yanık kısımlar göreceksiniz (L, İ, R). Geminin limana bağlandığı köprüden gemiye binin (İ, R, İ) . Ve sağdaki kapıdan içeri girin. Burada DILARANG MASUK KECUALI CREW yazılı bir pano göreceksiniz (İ, R, A) . İlerleyin ve merdivenlerden sonra (2İ, R, İ) önünüze çıkan sandıkları inceleyin. Hepsinin üzerinde siyah kartal logosu göreceksiniz. Sandıklardan (L) dönüp kutuyu bulmak için (2İ) ilerleyin. Kutuyu bulduğunuzda bir FBI ajanı nidasıyla hemen karıştırın ki küreyi bulasınız. Buradan (L, 3İ, R, İ, L, 2İ, Y, İ, L, İ) ilk geldiğiniz yere geri dönün ve koridordan (R, İ, L) ilerleyip önünüzdeki kapıdan girin. Merdivenlerin başından hemen yukarı (Y) çıkın ve (2İ) ilerleyip sağdaki ilk odaya girin. Masada duran Rusça günlüğü alın ve (R, İ, İ) yandaki odaya geçin. Oradaki defteri de alıp, odadan çıkın (R, İ) ve ilerleyin (R, İ). Kapıdan geçin ve (L, İ) yukarı çıkmadan düz gidin. Geminin yan kısmına (L, İ, L) gelip insan şeklinde yanmış kısma bakın. Bu sayede yeni konuşmalarda soracak ve öğrenecek bir ikonunuz olacak (L, İ, R). Merdivenlere gelip (Y, 2İ, R) yukarıdaki kamaraya çıkın ve (2İ, L) dedektif Astadourian'i bulup konuşmadan önce önündeki masada duran delilleri inceleyin. Sonra cepten John Amis'e bir alo deyip konuşun. Şimdi dedektifle konuşabilirsiniz. Ona tüm soruları ve ikonları sorun ve duvardaki izleri de gösterin. Mendoza bu arada yeni haberlerle gelecek. Bundan sonra Seattle'da yer alan Coroner's Office'e gidebilirsiniz. Otopsi odasında organların bulunduğu masadan mermiyi alın. Doktorla ve sonra da Astadourian ile tüm soruları ve yeni belirecek ikonları kullanarak konuşun. Artık yeni bir partneriniz var. Crime Lab'e gidin ve Amis'e delilleri verip konuşun. Artık eve geri dönebilirsiniz.







Dördüncü CD

Masanıza oturup telefon mesajlarını dinleyin. Sonra bilgisayardan e-mail ile gelen TARAKAN.DAT dosyasından FBI'ı seçip aratın. Bunlar ajan Cook'un parmak izleri. Gürültüyle çalan kapıya cevap verin. Gelen Cook. Onunla konuşup parmak izlerinden bahsedin. Daha sonra tekrar Warehouse'a gidin. Tabii ki oyunu save edin ve saklandığınız yerden büyük bir hızla kamyona gidip şoför kapısından girin. Hemen sağa dönün ve torpido gözünü inceleyin. İçinde buruşturulmuş bir kağıt göreceksiniz. Arkadan gelen şoföre yakalanmadan yolcu kapısından çıkın. Eve dönün ve iyi bir uyku çekin. Sabah dedektif Astadourian iyi delillerle gelecek. Videoyu seyredip onunla konuştuktan sonra faks gelecek. Dedektifle konuşun ve masanızdan faksları alınca ona gösterin ve inceleyin. Bu arada Astadourian ile konuşurken "...Shower first... " seçeneğini seçin. Hemen Coroner Office'e gidin. Doktorla tüm ikonlar hakkında konuşun ve PDA'nızda yeni beliren Charno'daki Gordon's Hauling'e gidin. Burada da bir save yapın (İ). İçeri girip kapının önüne gelin ve kapıyı açıp içeri girin (İ. R. A). Yerde duran defteri alın. Tam bu sırada garip bakışlı bir adam gelip ikinizi de duvara fırlatacak ve bombalı kapıyı çekip gidecek. Hemen yerdeki küreği alıp (L) buzdolabına dönün. Aşağı bakıp kürek ile duvardaki ızgarayı kırın ve bomba patlamadan önce kaçın. Dışarıda ekranın sağ altındaki ikonu kullanarak dedektifi öpmeye çalışın. Nankör kadınlar! İnsan hayatını kurtaran bir adama böyle mi davranır? Onunla konuştuktan sonra evinize geri dönün ve bilgisayardaki Media bölümünden Georgia, Plutonium, Tarakan, Smuggling, Ufo, Russia ve Wong hakkında bilgi aldıktan sonra uyuyun. İşte dördüncü gün.

Beşinci CD

Ofisinize gidin ve toplantı odasında silahını dolduran Cook ile konuşun. Onunla konuşunca kötü şeyler olacağını herhalde siz de anlayacaksınız. O zaman hemen save edin ve Seattle'daki Smolnikoff's Warehouse'a gidin. Silahınızı seçip hazır olun. Cook uyarı atışı yaptıktan sonra (R) içeri girip üç adamı da vurun. Sonra (3İ. Y. İ) ikinci kata çıkın ve (2R) sağdaki ve (2R) adamları da vurun (İ. 2R. Y. İ. 2İ. L. A. İ). Ve Smolnikoff'un saklandığı yere gelin. Onu sakın vurmayın. Cook gelince sizinle konuşacak. Smolnikoff ile konuşmadan önce (İ. L. Y. İ. R. İ. R. İ. A. İ. 2R. İ. 2R. A. İ. R. A. İ) içeri girdiğiniz ilk kapıya gelin (R. İ. R. İ). Merdivenlerin arkasındaki yere gelip masadaki defteri inceleyin. Hemen sağa dönün ve kutuların üstündeki ambleme bakın. Bunlar gemide gördüklerimiz (F. A). Yerdeki silahı alın ve (R. 2İ. 2R. 2İ. R. Y. İ. 2R. İ. 2R. Y. 3İ. L. A. F) Smolnikoff'un yanına gidin. Onunla tüm ikonları kullanarak konuşun. Crime Lab'e gidip, balistik testleri için silahı Amis'e verin. Amis, silahın daha önceki olaylardaki silah olduğunu söyleyecek. Smolnikoff'un inine gidip silahı hakkında konuşun. Cook onu tutuklarken cep telefonunuz çalacak. Karşınızdaki Amis, ama bize karşı ilk defa bu kadar sinirli. Evinize geri dönün. Kapı çalındığını duyacaksınız. Gelen Astadourian ve o da çok sinirli. Tam bu sırada telefonunuza bir mesaj gelecek. Onu dinleyin ve dedektif gidince bilgisayarınızdan e-mail ile gelen parmak izini (JOHNDOE.DAT) Government/Military altında aratın. Restricted! Şimdi yatağa gidip, sonraki günü bekleyebilirsiniz. PDA'yı kullanıp Sand Point Hangar 4'e gidin.

Altıncı CD

(3R) Karşınızdaki iki kapıdan sağda-

kini seçin. İsimsiz kahraman ile "You have my word." seçeneğiyle konuşun, size Stiletto'yu verecek. Sola dönünce Astadourian'ın geldiğini göreceksiniz. Onunla konuşup Gold Bar'daki hastaneye gidin. Doktorun sorularına sırasıyla, Dana Scully'i aradığınızı, FBI'dan olduğunuzu söyleyin ve rozetinizi gösterin. Sonra da Walter Skinner'ı seçin. Sonra tekrar konuşup tüm soruları sorun. Bu arada oyunu save edebilirsiniz. Şimdi Scully'nin odasına girin ve Assistant Director Skinner'ın kendisini aramanızı istediğini, adınızın Agent Willmore olduğunu söyleyin ve Black Man'den bahsedin. Hareket ettiğinde hemen Stiletto'yu gösterin ve sakinleşince Smolnikoff'un resmini verin. Haritanızda yeni açılan Rural Route 1121'e gidin. Burada (9İ) ilerleyip direğe tırmanın ve sağa ve sola Binocular ile bakıp vagonların üzerindeki 82 bin 434 sayısını görün. Aşağı inip Astadourian ile konuşun (R, İ, R, 2İ). Yanmış vagonu bulun (F), içine girin. İçeriye baktıktan sonra çıkın ve evsiz adamla konuşun. Size soru sorduğunda Photographs, Moving Pictures, Videotape'i seçin ve Field Office'e gidin. Aldığınız kaseti bilgisayarın yanındaki çalıcıya takın ve capture yapıp Government/Military altında aratın. Bilgisayardan çıkıp video konferansa katılın. Sonra PDA'da B/9 Force 10'dan gelen mesajlara bakın. Alaska'nın koordinatları haritaya eklenecek. Buradaki Rauch's House'a gidin (2İ, L, İ, R). Kulübenin içine girin (R, İ, L, İ, L, Y.L). Yerde yatan adamı bulun ve konuşmaya çalışın. Tavanda asılı duran maskotu çekip açılan yerden yukarı çıkın. Mulder ile konuşun ve çalan cep telefonunuza cevap verin. Tam o sırada NSA ajanları çıkagelecekler (R, A, İ, R, İ, R, İ, R, İ). Aşağı inin ve bir save daha yapın. Kulübeden çıkıp ajanlarla konuşun. Daha sonra hızla sağa dönüp kaçın.İşte action. (R, 2İ)! Ağacın altına saklanın ve onlar gidince arabayla Main Hallway'e gidin. Silahınızı hazır edin ve (İ, İ) ana koridora gelin (L, 2İ, L). Yerde yanmış olarak yatan adamın silahını elinize alın ve (İ, R) ilerleyin. Mulder'ı vurmayın, ama soru sorduğunda "Scully, run!" deyip kaçın. Sağa dönüp silahlı adamı vurun. Arkanızı dönün ve sağ üstteki kapıdan çıkın (L, İ, R). İçinde büyük kutuların bulunduğu odaya girin ve sağa dönüp Scully ile konuşun. O sırada çıkan adamı vurun ve odadan çıkıp (L, 2İ) ilerleyin (R, İ, L, 8İ). Burada ajan Scully ile tekrar konuşun ve planını dinleyin. Solda duran panele klikleyin ve yeşil butonu çekin. Buradan çıkıp ortadaki Isolation Chamber'ın ön ve arkasındaki kapıları kırmızı butonlara basarak açın. İkinci kapıyı da açınca (2R, 7İ, R, İ) Central Control Room'a gidin ve (İ, L) kapının önündeki "Life Support Systems:Entry" yazan butona basıp geri dönün (L, 2İ, L, İ, L, 8İ, L, İ). Buradaki kapının açık olduğunu göreceksiniz. Scully size sorunca sağ tarafı seçin ve silahınızı elinize alın. İlerleyip sağdaki korumayı vurun. Hemen sağdaki anahtarı alın (L, 6İ, 2R), gittikten sonra kırmızı butona basıp kapıyı kapatın ve Mulder'ı sıkıştırın. Scully sizi yakalayıp kapının oraya götürünce Stiletto'yu Scully'e verin ve mütevazı, ama gizemli demoyu seyredin. Ben özel ajanınız Willmore olarak yeni oyunlar üzerinde çalışmalarıma devam edeceğim. Bu arada siz kendinize dikkat edin çünkü oyun sizi de esir alabilir. Yepyeni ve bol CD'li oyunlarda görüşmek üzere.





VORTEX
trance_tr@hotmail.com





LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 220 MB HDD,
2X CD ROM



DEATHTRAP DUNGEON



KARANLIK MAHZENLER

Son birkaç yıldır FPS piyasasında adından en çok söz ettiren oyunlardan biri de Tomb Raider oldu, tabii onun ilginç karakteri Lara Croft'un oyunun satışına katkılarını unutmamak gerek. Meraklıları için hemen söyleyeyim, önümüzdeki iki yıl içinde Tomb Raider 3 ve 4 piyasaya çıkacak, tabii piyasanın genel durumunda bir büyük bir değişiklik olmazsa. Fakat şimdilik pek çok firma bu tarz oyunu kopyalayan bir sürü yapımla pazardan pay kapmaya çalışıyor. Die By The Sword buna iyi bir örnekti. Tomb Raider yapımcıları da boş durmuyor tabii, Eidos uzun zamandır üzerinde çalıştığı Deathtrap Dungeon ile oyuncuların beğenisini kazanmaya çalışıyor. Deathtrap Dungeon aslında Ian Livingstone tarafından yazılmış bir kitap, Eidos bu kitapta anlatılan öyküden yola çıkarak action/adventure tarzı bir oyun ortaya koymuş.

Türlü İblisler

Deathtrap Dungeon Windows 95 altında çalışıyor, gereken minimum sistem ise Pentium-133 işlemci, 16 MB RAM, 4x CD sürücü olarak belirlenmiş. Hard disk üzerinde gereken boş alan miktarı ise yaklaşık olarak 120 MB



kadar, ancak kurulum esnasında FMV ara sahnelerin de aktarılmasını isterseniz bu miktar rahatlıkla 200 MB civarına ulaşabiliyor. Oyun mouse ve klavye aracılığı ile oynanıyor, temel hareket tuşlarının sayısı fazla değil ve bunları SETUP ekranında bulunan anahtar destesini seçerek istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Yine bu menü de yeralan göz ikonu grafik ayarları yapmanıza, kulak ikonu sesleri ayarlamanıza ve kanlı işkence aletleri şeklinde olan ikon da eğer varsa 3Dfx grafik kartınızla ilgili ayarları yapmanıza imkan tanıyor. Oyunu çalıştırmak için bir 3Dfx grafik hızlandırıcı kart gerekli değil, ancak eğer varsa oyunun grafikleri daha kaliteli ve animasyonlar daha yumuşak olacaktır.



Bir Sürü Tuzak

Oyunun konusu oldukça basit. Baron Sukumvit oldukça sert bir dereyidir ve Fang kasabasını demir yumrukla yönetmektedir. Kasabanın dışına yaptırdığı tuzaklar ve iblislerle dolu mahzenler kendisine karşı gelenlerin son durağıdır. Ne var ki Baron aynı zamanda kumar oynamayı seven biridir, bu yüzden tüm ülkedeki cesur savaşçılara çağrıda bulunur. Her kim Deathtrap Dungeon adını verdiği mahzenlerden sağ olarak kurtulur ve buradaki en güçlü yaratık olan kızıl ejderha Melkor ile başa çıkabilirse akıl almaz zenginliklerle ödüllendirilecektir. Fakat bu mahzenlere kim indi ise bir daha canlı olarak çıkması mümkün olmamıştır. Haberi duyan iki kişi daha kasabaya gelir, biri Red Lotus, diğeri de Chain Dog olarak bilinen bu iki tipin amacı işi başarıp bol paraya kavuşmaktır. Siz bu iki karakterden birini seçerek mahzenlere iniyor, oradaki türlü tuzak ve yaratıktan kurtulup Melkor ile karşılaşmaya çalışıyorsunuz. Mahzenler tam on farklı seviyeden oluşuyor, her biri farklı bir yapıda tasarlanmış. Oyuna başlarken iki karakterden birini seçiyorsunuz, doğrusu genel olarak aralarında pek belirgin bir fark yok, bu yüzden kimi seçtiğiniz o kadar da önemli sayılmaz. İlk başladığınız zaman birinci seviyeden itibaren sırayla bölümleri geçmelisiniz, ama daha sonra canınız isterse bitirdiğiniz bölümleri tekrar oynama imkanınız var.

Her Türlü Silah

Oyunda yapmanız gereken iki şey var, yolunuzu bulup ilerlemek ve hayatta kalmak. Etrafta bulunan yaratıkların çeşidi ve büyüklükleri oldukça değişebiliyor, bir sonra ki köşenin ardında sıradan bir grup iskelet ya da dev bir T-Rex sizi bekliyor olabilir. Üstelik oyunda canınız istediği gibi kaydetme imkanınız da yok, belirli noktalarda bulunan kayıt noktalarına ulaşmanız lazım. Bu noktalar kafatası şeklinde bir ikonla belirlenmiş ve iki farklı türü mevcut. Gümüş rengi olanlar normal kayıt noktaları, bazen de kırmızı olanlarına rastlayacaksınız, buralarda kayıt etmek için beş altın ödemeniz lazım, yoksa unutun. Kayıt noktalarının bol bulunmadığı göze alınırsa yapılacak en doğru şeyin etraftaki altınları kaçırmamak olduğu anlaşılır. Tabii oyundaki bol miktar silah ve büyüyü atlamamak lazım, işte malzeme tipleri, hangi tuşla ulaşıldıkları ve ne işe yaradıklarının kısa bir listesi:

F1 tuşu ile yakın dövüş silahları:

1-Sword: Standart kılıcınız, her zaman emrinize amade.

2-Warhammer: Savaş çekici, kafa kırmak için ideal ama yavaş.

3-Red Sword: Dragon öldürmek için gerekli, büyülü bir kılıç.

4-Black Spiritsword: Kara büyüyle güçlendirilmiş bir kılıç, ancak düşmana verdiği zarardan size de tattırır.

5-Silver Sword: Bu gümüş kılıç Undead yaratıklar için çok etkilidir, yani iskelet ve benzerleri.

6-Venom Sword: Zehirle işlenmiş bir kılıç, dev akrep ve örümceklere karşı kullanın.

7-Magic Warhammer: Kaya adamlara hasar verebilecek tek silah budur, büyülü bir savaş çekici.

8-Yumruk ve tekme: Unutun gitsin, hiç şansınız yok.

F2 tuşu ile uzun menzilli silahlar:

1-Blunderbuss: İlkel bir makineli tüfek, etkilidir ama cephanesi az bulunur.

2-Bomb: El bombası, fitili kısadır ve etki alanı geniştir, tuşa uzun basarsanız daha uzağa atarsınız.

3-Grenadier's Companion: Düşmana güçlü kükürt bombaları fırlatır.

4-Infernal Device: İlkel fakat güçlü bir roketatar.

5-Firethrower: Orta menzilde etkili bir alev makinesidir.

6-Flamelance: Büyü enerjisiyle düşmanı atomlarına ayırır, diğer silahların aksine cephanesi bitince tamamen yokolur.

8-Tebeşir: Bunu kullanarak geçtiğiniz yerleri işaretleyebilirsiniz, her bölüm başında stokların yenilenir.

F3 tuşu ile büyüler:

1-Firefly: Etrafı aydınlatmakta kullanılır.

2-Starspell: Parlak bir ışık topu ile etrafı aydınlatır, aynı zamanda Undead yaratıklara hasar verir.



3-Fireball: Düşmana bir alev topu gönderir.

4-Razorspell: Düşmana keskin bıçaklar yağdırır.

5-Jetspell: Düşmanı taş yağmuruna tutar.

6-Greater Razorspell: Daha etkili ve uzun süreli bir bıçak fırtınası yaratır.

7-Arc of Power: Fırtına tanrısının enerjisini kullanarak düşmanlarınızı yıldırım yağmuruna tutar.

8-War Pigs of Doom: Başka bir boyuttan sırtında patlayıcı taşıyan domuzcuklar çağırır, bunlar en yakın hedefe intihar saldırısı yaparlar, ama bu siz de olabilirsiniz.

F4 tuşu ile iksir ve koruyucu sihirler:

1-Health Potion: Yaralarınızı iyileştirmek için kullanın.

2-Antidote: Zehirlendiğiniz zaman bir tane alın, yoksa kısa sürede ölürsünüz.

3-Strength: Bir süre için gücünüzü ve verdiğiniz hasarı artırır.

4-Speed: Kısa bir süre daha hızlı koşmanızı sağlar.

5-Charm of Icy Cool: Ateşe dayanıklılık sağlar, özellikle de Dragon ateşine!

6-Warding: Darbeleri durduran bir güç alanı yaratır, etkisi geçicidir.

7-Anti-magic Charm: Bu büyü düşmanların büyülerine karşı koruyucu bir güç alanı yaratır.

8-Invisibility: Kısa bir süre için görünmezlik verir.

Unutmayın, silahları normal ateş tuşuyla, büyüleri ise S tuşuna basarak ateşleyebilirsiniz. Genelde uzun menzilli atışlarda hedef otomatik olarak seçilir ve takip edilir, ama siz emin olmak istiyorsanız TAB tuşuyla kendi gözünüzden görüş moduna geçerek nişan alabilirsiniz. Bu mod aynı zamanda etrafa bir göz atmak için de iyidir ve sıkça kullanmak gerekir. Büyü gücüyle işleyen silahların belli bir ömrü olduğunu asla unutmayın, enerjileri bitince kaybolurlar ve yenisini bulmak gerekir. Diğer silahlar için ise cephane bulmak yeterlidir. Bomba atarken ya da koşarken ekranın sol üstündeki ufak güç göstergesine dikkat etmeyi unutmayın, bu şekilde ne kadar uzağa ulaşabileceğinizi tahmin edebilirsiniz.



Ve Kızıl Dragon Melkor!

Oyun genel oynanış tarzı olarak hemen hemen Tomb Raider ile aynı denebilir. Dövüş kısımlarının daha bol ve hareketli olması ise hareket sevenleri memnun edecektir. Fakat bu aynı zamanda benzer oyunlarda sık rastlanan ve insanı delirten ayarsız kamera açıları problemiyle yeniden karşılaşacağınız anlamına da geliyor. Çoğu zaman kamera görmeniz gerekenden farklı bir açıyla çalışıyor, bu durum etraftan haberdar olmak yerine, bazen önünüzdeki düşmanı görmenizi bile engelliyor. Üstelik kahramanlarımız oldukça akrobat tipler olmalarına rağmen oldukları yerde dönebilmekten acizler, bu durumda arkadan saldıran bir düşmanı karşılamak son derece zorlaşıyor. Grafiklere gelince, hiç fena sayılmazlar, özellikle 3Dfx kartınız varsa, ama yine de çok gerçekçi bir yapı ve ürpertici bir atmosfer beklemeyin. Hatta bence oyun atmosferi açısından oldukça masum ve çocuksu kalıyor, Die By The Sword o açıdan çok daha iyiydi. Ancak bu oyun rahat oynanabilmesiyle kendini ön plana çıkarmayı başarıyor. Kısacası eğer Tomb Raider tutkunuysanız bu oyunu oynayın, ama doğrusu ben pek ısınamadım. Zaten Tomb Raider'a da pek ısınamamıştım.

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

ACTION/ADVENTURE

Firma: Eidos

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, 120 MB HDD, 4X CD ROM

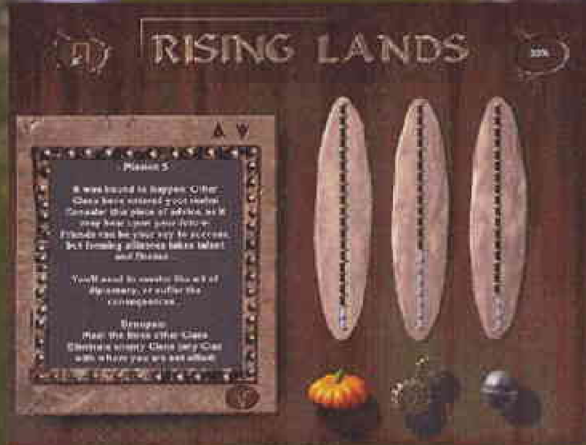


RISING LANDS

Göktaşı

Uygarlığımızın pamuk ipliğine bağlı olduğunun farkında bile değiliz. Kendi saçma sapan dertlerimizle uğraşmaktan neler olabileceğini görmeye zamanımız olmuyor. Oysa çıkabilecek bir atom savaşı ya da uzaydan gelebilecek bir meteor her şeyi yerle bir edebilir. Peki böyle bir olaydan sonra geride kalanlar ne yapabilirler. Bunun yanıtını Rising Lands' de bulabilirsiniz. Dev bir meteor dünyaya çarpmasına ramak kala nükleer başlıklı roketlerle parçalanır ama ne yazık ki parçalar çoğu kenti yok edebilecek kadar büyüktür. Sonuçta insanlık geçmişteki görkemli bilgilerini unutur ve eski zamanlardaki yaşam biçimlerine döner. Büyük devletlerin yerini göçebe klanlar alarak her zaman olduğu gibi dünyadaki kaynaklar için çarpışmaya başlarlar.

Tanrım neden şimdiye kadar açıkladığım üç oyunun biri real time stratejiydi? Neden olacak, çünkü çıkan üç oyundan biri real time stratejiydi de ondan. Zaten kalan üçte ikiden biri de Doom kopyasıydı. Her neyse sanırım bu bizim kaderimiz. Firmalar yeni fikirler denemek yerine denenmiş ve tutulmuş fikirleri uygulamayı tercih ediyorlar. Yine de insan bazı yenilikler bekliyor, eh onlarda az buçuk değişiklikler yapıyorlar. Ama bu değişiklikler beni pek tatmin etmiyor. Oynadığım en orijinal real time strateji Total Annihilation idi, Rising Lands ise kendi çapında değişiklik getirmeye çalışan bir oyun. Yine de bir Warcraft kopyası olmaktan fazla uzağa gidememiş.



Çalışın Aşağılık Köleler

CD' yi Windows'tan yükleyip çalıştırdığınızda başta anlattıklarımı konu alan bir animasyon izliyorsunuz. Ardından gelen menüde şu seçenekler ile karşılaşıyorsunuz: SINGLE PLAYER, MULTI PLAYER GAME, BACK TO INTRODUCTION, CREDITS ve QUIT. Yeni bir oyuna başlamak için SINGLE PLAYER'ı seçersiniz. MULTI PLAYER birden fazla kişi modem ya da network üzerindn oynamak içindir. BACK TO INTRODUCTION ile baştaki animasyonu yeniden izlersiniz. CREDITS oyunu yapanları tanımanızı sağlar. QUIT ile WINDOWS'a geri dönersiniz.Her real time stratejide olduğu gibi RISING LANDS'de de bir ana bina var adı da SANCTUARY. Buradan FARMER, MECHANIC, BUILDER gibi işçilerden çıkartabilirsiniz. SANCTUARY' nin (ve de tüm diğer binaların) sol üstünde içinde kaç kişinin olduğunu gösteren noktalar var. Binadan buradaki mavi nokta sayısı kadar adam çıkartabilirsiniz. Mouse'un sağ butonuyla tıklayarak sol üstteki haritayı hareket ettirebilirsiniz.Sanctuary'ye çift tıklayarak peasent yani köylü de çıkarabilirsiniz. Bunları başka binaları aktif hale getirmek için kullanıyorsunuz, yani her yapının içinde bir PEASANT olmalı.Ayrıca SANCTUARY' ye soktuğunuz her adam otomatikman PEASANT haline gelir,dikkat





edin. Oyunda üç önemli kaynak var bunların miktarları ekranın sağ altında gösteriliyor: Metal ,yiyecek ve taş. Bunları stoklamak için bir SROEHOUSE'unuz olmalı. FARMER yiyecek çıkartır, MECHANIC metal çıkartır, BUILDER taş çıkartır ve bina yapar. Bu kaynaklar haritanın çeşitli yerlerinde ve bazen madenlerin içinde oluyor. Bir kaynağı toplamak için ilgili birim seçiliyken mouse'un sol butonuyla üzerine tıklayıp birim işini bitirince CTRL tuşu basılıyken STOREHOUSE'un ortasına tıklamanız gerekiyor. Siz CTRL' ye bastığınızda yeşil sonra butona bastığınızda (eğer STOREHOUSE'un üzerindeyseniz) kırmızı oklar belirecek, bir kez daha tıkladığınızda adam elindeki çuvalı atıp tutmaya başlayacak işte tam çuval elindeyken adamı bir kez daha seçip başka bir yere tıklamanız gerekiyor. Kaynak toplarken bu sıkıcı işlemi defalarca yineliyorsunuz ve bence bu oyunu öldürüyor. Göktaşının çarpması dünyayı daha barış dolu bi hale getirmemiş dolayısıyla savaşmanız gereken düşmanlar olacaktır. Başlangıçta kılıç ok ve alev püskürtücü kullanan birlikleriniz var. Bu üç tür birliğe ileride yenileri de ekleniyor. BARRACKS inşa ederseniz kendiniz de birlik üretebilirsiniz.Yeni bir birlik çıkartmak için BARRACKS'a PEASANT sokmalısınız. Bu arada ister sivil olsun ister asker üreteceğiniz her birim ve yapacağınız her bina kaynaklarınızdan bir kısmını götürecektir. Tabii siz savaşmak yerine diplomasi yolunu da seçebilirsiniz. Bunun için market yaptırıp MESSENGER çıkarttırarak MESSENGER'ı düşman klanın SANCTUARY'sine gönderip ittifak teklif edebilirsiniz. Bu arada asker ya da sivil tüm birliklerin bir açlık oranı var bunu üzerlerindeki yuvarlaktan anlıyorsunuz. Yuvarlak bittiği zaman adamınız açlık çekmeğe başlar.Yakında ya da STOREHOUSE' da yiyecek varsa oralardan beslenir yoksa yavaş yavaş açlıktan ölmeye başlar. Labaratuar yaparsanız teknoloji de geliştirebilirsiniz. Bunu geliştirmek için özel bir şey yapmanız gerek yok, laboratuarın içine adam koyunca kendiliğinden teknoloji üretirler. İlk bölümlerde sizden sürekli belli miktarda üretim ve bazı binaları yapmanız isteniyor. İşte baraka yap ve 50 yiyecek üret, depo yap ve elli yiyecek elli taş üret gibi şeyler.



Oyun sırasında ESC' ye basarsanız çıkan menüde LOAD, SAVE, MISSION OBJECTIVE, ABANDON MISSION, RESTART MISSION ve BACK TO THE GAME gibi seçeneklerle karşılaşırsınız. LOAD herkesin bildiği gibi önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek içindir. SAVE ile oynadığınız oyunu kaydedersiniz. MISSION OBJECTIVE görevinizin amaçlarını okumanız içindir. ABANDON MISSION ile oyunu iptal eder ve başta anlattığım menüye dönersiniz. RESTART MISSION göreve baştan başlamak içindir. BACK TO THE GAME ile oyuna geri dönebilirsiniz.

Oyunda ilerledikçe savaş makineleri ve büyü yapan birlikler de çıkıyor yani git gide daha çok WARCRAFT'a benziyor.Ama bütün bunları yapabilmek için teknoloji geliştirmelisiniz.

Sonuç

RISING LANDS vasat bir real time strateji, yine de beni biraz olsun eğlendirebildi. Özellikle felaket senaryolarının genelde nükleer savaş ve cyborglar gibi temalara takılıp kaldığı düşünülürse konu orijinal sayılabilir. Buna rağmen sanırım parayı bastırıp alırsanız daha negatif bir etki yaratacaktır. Yine de orada bir yerlerde real time strateji real time strateji diye kuduran manyaklar varsa aspirin niyetine bu oyunu alabilirler.



Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Firma: Microids
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
4X CD ROM





Hep Merak Etmiştim, Neden Pinball'a TILT Denir?

Sinan - Kadir Kadir, sen tilt nedir bilin mi?

Kadir T- Hiç bilmem mi abi, hatta olsa da bir tane gönlümüzce kapışsak.

Sinan - O zaman kop ta gel buraya, Team 17'den Addiction Pinball diye bir oyun geldi ki, süper.

Kadir - Anlamsızca bir şevkle doldu içim birden, aniden orada olasım geldi.

Sinan - Bak abi, adamlar özene bezene yapmış. Şu grafiklere bak, şu müziklere bak. Yok olmadı, sen şu müzikleri dinle demeliydim.

Kadir - Bana laf salatası yapma Sinanım, kısa ve öz ol. Aydın havası diyelim. Bana oyunun özelliklerinden bahset, madem ikili muhabbet olayına girdin, ve beni de ortak ettin, bari okuyucularımızı aydınlatalım.

Bir Gün Level'da...

Sinan - Kalbimi kırdın Kadirim, istediğin özellik olsun, olmasa da yaratırım senin için. İstersen seninle kozlarımızı bir paylaşalım, hem paylaşalım, hem de simultane olarak oyunu anlatalım.

Kadir - Sen bilirsin, ama bana konu mankeni muamelesi yapma sakın, asabiyimdir bilirsin, şu masamda görmüş olduğun monitörü kafana monte ederim.

Sinan - Lütfen sakin olalım, paniğe mahal yok. Öncelikle şunu söyliyeyim sana, oyunun grafikleri ve müzikleri çok güzel. Bütün grafikler yüksek çözünürlükte hazırlanmış, tabi çözünürlük arttıkça gerekli video hafızası da doğru orantılı olarak artıyor. 2 MB ekran hafızasıyla en güzel 800-600 çözünürlükte oynanıyor. Ve şimdiye kadar hiçbir oyunda olmayan bir özellik, masayı dört farklı açıdan görebiliyoruz. Bunu ayarlamak için oyunun başında OPTIONS menüsünden yararlanabilirsin.

Kadir - Ben masum ve savunmasız OPTIONS menülerinden yararlanmam. De hadi şu ayarları yap ta, oyuna başlıyalım.

Sinan - Tamam yaw, bağırmasana. Zaten OPTIONS menüleri çok basit, ses ve görüntü ayarlarının dışında bir turnuva modu var, ama ne işe yaradığını bulamadım. Çoklu oyuncuyla ilgili birşey herhalde.

İki Yazar Tilt' te Kapışmaya Karar [illegible]

Kadir - Ayarları da yaptık, geçelim bakalım oyun nasıl birşeymiş. Anaaaa, bunda sadece iki adet masa var. Niye bu kadar az?

Sinan - Çünkü Kadirim, CD'nin çoğunluğu mükemmel hard rock müziklerle dolu. Oyun içinde karşılaşaca-



ğımız her özel mod için farklı ve gaza getirici müzikler var. Ama haklısın,



yine de iki masa çok az.

Kadir - Eee, hangisini seçelim, Rally Fever'mı yoksa Worms'mu ?

Sinan - Oldum olası ısınamadım Worms olayına, Rally'yi seçiyorum.

Kadir - Ooof of, grafiklerin güzelliğine bak. Cıvıl cıvıl.

Sinan - Ben sana dedimdi, haydi ENTER'a basak da başlayak. Önce ben oynayacam, çünkü ne demiş atalarımız ? Su küçüğün söz büyüğün demişler manasızca.

Kadir - Ben bi su içip geliyim o zaman.

Sinan - Sen bilin, ben oynuyorum.



Şimdi sen bu tilt oyunlarının mantığını biliyorsun ama, okuyucularımızın aydınlanması açısından bilmiyormuş gibi yap, ben de sanki sana anlatıyormuş gibi yapayım, okuyucularımız aydınlansın.

Kadir - Gluk gluk gluk.

Ama Konu Mantıklı, Kadir Yenilmeye Mahkumdur

Sinan - Tilt oyunlarında genel amaç, ekranın altındaki FLIPPER denilen kolları kullanarak metal topu mümkün olduğunca fazla puan almak için masadaki çeşitli düğmelere çarptırmak, rampalardan geçirmek. Tabii belli düğme kombinasyonlarını vurduğunda veya üstüste bazı rampalardan geçirdiğinde oyundaki bazı özel modları serbest bırakıyorsun. Mesela, bu masada sağlı sollu rampalardan üstüste geçtiğinde MULTIBALL opsiyonu açılıyor. Eğer belli bir süre içinde MULTIBALL yazan rampaya isabetli bir atış yaparsan, üç topu birden yönetmen gereken bir olaya girersin ki, hem çok zevklidir hem de maksimum paniktir.

Kadir - Bana bak Sinan, müdür falan tanımam, adamı çiğ çiğ yerim ben bu oyunda, eğer kendine saygını kaybetmek istemiyorsan hemen bırak oyunu istersen.

Sinan - Sağol koçs, benim kendime güvenim tam, sen kendi başının çaresine bak.

Kadir - Madem sen bana cahil muamelesi yaptın, ben de sana misilleme yapayım bari. Bak şimdi Sinanım, eğer topu etraftaki rampa ve düğmelerden hangisine çarptıracağını bir türlü kestiremiyorsan, rampaların önlerindeki oklara ve ışıklara dikkat et. Bu oklar topu nereye atarsan daha fazla puan alacağını gösteriyor. Bu ışıkların bazıları sürekli yanarken, bazıları bir süre sonra sönüyor, yani elini çabuk tutman lazım.

Sinan - He gülüm, he canım. Sen konuşmaya devam et, bak ben bu arada kaç puan almışım. Nesine oynuyoduk?

Kadir - Sen hile mi yapıyorsun nedir ? Beş dakkada 300 milyon puan aldın. Ben anlamam hile yaparsan yakarım.

Sinan - Ayıp ediyorsun Kadir, ne zaman hile yaptım. Geç bakalım bir de senin nasıl oynadığını görelim.

Kadir - Şimdi, şu topu şuraya attık mııı, Allah, kaçtı lam bu aşağı..



Sinan - Kaçar tabi, yerçekiminin bir gereği o. Eğer topun kaçmasını engellemek istiyorsan, gittiği yönün tersine doğru masayı TILT etmelisin, yani sallamalısın. Tabi fazla kaptırıp bam güm geçirirsen masaya, masa harbi TILT olur, yani kitlenir.

Kadir - Yani ondan mı adı aslında PINBALL olan bu alete bizde TILT deniyor.

Sinan - Evet. Haşin Türk insanı maçlara gitmediği veya pikniğe giden zavallı insanları avlamadığı zaman, bütün stresini bu tür oyunlarda atmaya çalıştığından, makinalar sık sık TILT oluyor. Orada bir yerde TILT yazısını gören zeka! insanımız da aletin adının TILT olduğunu zannediyor.

Kadir - Allah, gene öldüm. Yaw şu puana bak , rezil kepaze olduk.

Sinan - Hehehe, bende bu oyunu iyi biliyorsun zannetmiştim. Hadi sana kıyak, sen bi daha oyna, ben de bu arada okuyucularımıza son bir iki şey söyliyip yazıyı bağlıyayım.

Kadir - Oki.

Sinirlenen Kadir Beyliik Monitörünü Çeker Vee...

Sinan - Evet sevgili okuyucularımız, eğer pinball türü oyunlardan hoşlanıyorsanız, Addiction Pinball'dan daha iyisini bulamayacağınızı söyliyebilirim. Sadece iki masa olması kafanızı bulandırmasın, bu iki masada şimdiye kadar hiçbir oyunda karşılaşmadığınız kadar fazla özellik var. Bu oyunların genel özelliği olan bir amacınızın olmaması nedeniyle sıkılmadan sürekli oynayabileceğiniz bir oyun değil ama bir amacı olan oyunlar da bittikten sonra genellikle bir daha oynanmaz. Kesinlikle şu sıcak yaz günlerini evlerinde geçirecek olanların en büyük eğlencesi olabilir Addiction Pinball. Adam öldürmekten, milyon çeşit üniteyle uğraşmaktan sıkılanlar için birebir. Bu arada, Kadirim , sen ne yaptın ?

Kadir - Ehe, öhö, gördüğün gibi beklemedeyim.

Sinan - Aneee, sadece 35 milyon mu? Gülmicem, yok gülmem ayıp olur sonra. Hmmpppfffff, hmpf , pf. NİHOHAHAHNİHOHAHAHAHAHAHİHAAAAA. Abicim sen bırak bu işleri, istersen bir tavla atalım senle. Hem bak 3 oyun da avans veririm. Muhahaha.

Kadir - Hırs , hırs. Ne gülüyon ? Kızdırdın beni, son duanı et. AİEEEEEEAAAAYT

Sinan - Kadirim , şaka yaptım yaw , sakin ol lütfen. Ve o elindeki 17 inç monitörü yerine bırak, birisinin gözünü çıkartabilirsin onunla. Eğer bana acımıyorsan monitöre a.....

Sinan AKKOL
Kadir TUZTAŞ



LEVEL KARNESİ

PINBALL

Firma: Team 17
Pentium 75Mhz, 16 MB RAM,
10 MB HDD, 2X CD ROM,
1 MB SVGA



Sensible Soccer '98

Bir Amiga klasigi



Unutulmaz maçlarla ve holiganların çıkardığı olaylarla (ve de Ricky Martin!) uzun yıllar hafızalardan silinmeyecek bir Dünya Kupası mücadelesi daha geride kaldı. Gerçek şu ki ülkemizin katılmadığı yüzyılın bu son büyük futbol organizasyonunun bizlere en kaydadeğer getirisi, insanların içindeki futbol tutkusunun yeniden alevlendiğini gören oyun yapımcıları tarafından hazırlanan çok sayıdaki futbol simulasyonu oldu. Söz konusu oyunlar birbiri ardına piyasaya çıkarken, Sensible Soccer hayranları bu süre içinde sadece bir tek oyunun hayaliyle yatıp kalktı.

Çünkü serinin devam edeceğini haber alan eski Amigacılar'ın, ilk olarak '90'lı yılların başlarında boy göstermeye başlayan bu futbol efsanesinden çok büyük beklentileri vardı. Yine de şimdiye kadar sadece tepeden seyretmekle yetindiğimiz Sprite'lardan oluşan ufacık futbolcuların, günümüzün inanılmaz kalitede grafiklere sahip oyunlarıyla nasıl mücadele edeceği merak konusuydu.

Fransa 98 şerefine hazırlanan Sensible Soccer 98, Sensible Software ve GT Interactive'in ortak çalışması. Liglerin dahil edilmediği oyunda, aralarında Türkiye'nin de yer aldığı 168 ülke milli takımlar düzeyinde temsil ediliyor. Orijinal kadroları kullanabilmek için gereken lisansların olmayışı nedeniyle Shearer ve Goscoigne gibi ufak değişikliklere uğramış isimlerle uğraşmanız gerekiyor. Kulüplerin eksikliği ise, önceden hazırlanan 64 takımı kullanarak futbolcuların yüzlerine, formalarına ve isimlerine kadar her türlü değişikliği yapıp kendi liginizi oluşturabileceğiniz editörle doldurulmuş. Sensible Soccer 98, kısaca SS98, gelişmiş taktik ayarları sayesinde



oyun severlere futbolcuları antrenör olarak yönetebilme şansını da vererek iki farklı oyun türünü bir araya getiriyor.

Football Is Our Love

Oyunun basit ve kullanışlı arabirimi, ardında pek çok farklı mücadele seçeneğini barındırıyor. Ana menüde üst tarafta yer alan Quickstart seçenekleri sahaya çıkacak takımların bilgisayar tarafından belirlendiği bir veya iki kişilik maçlar düzenlemeye yarıyor.

Sensible Challenge: Sizden bu modda Sensible FC takımının başına geçerek gittikçe güçlenen 20 farklı ülkeyle maç yapmanız isteniyor. Böylece kademeli olarak artan zorlukla birlikte oyuna kolayca alışıyorsunuz..

New Competition: Bu modun özelliği fikstürleri sizin belirleyecek olmanız. Rövanşlı dostluk maçları ile dilediğiniz sayıda takıma yer verebileceğiniz kupalar, turnuvalar ve ligler için milli takımlar dışında kendi yarattığınız takımları da kullanabilme şansına sahipsiniz.

World Cup: Sonuncu ve en önemli seçenek önceden oluşturulmuş gruplarda başlayacak Dünya Kupası mücadelesini konu alıyor. Maçlar sonrasında grubunuzda ilk iki sıradan birinde kalabilirseniz, sonraki tura çıkıyorsunuz.

Yer almak istediğiniz mücadeleye karar verip takımınızı da seçtikten sonra sıra geliyor ilk 11'in oluşturulduğu ve ince taktik ayarlarının yapıldığı ekrana. Buradan her futbolcuya ayrı ayrı ileri çıkması, sürekli olarak geride kalması veya gerektiğinde sağa-sola depar atması yönünde emirler verebilir; hangi rakip futbolcuyu tutacağını ve ikili mücadelelerde ne kadar sert olacağını belirleyebilirsiniz. Penaltı atışlarını, kornerleri ve serbest vuruşları kullanacak isimleri seçmek ve ölü toplarda futbolcuların nasıl yer tutacaklarını düzenlemek maç içinde büyük kolaylık sağlar.

Sanırım Sensible hayranlarına verilebilecek en büyük müjde oyunun kendine özgü oynanış stilinin tamamen korunmuş olması. Zaten SS98'in en çekici özelliği de kontrollerin, yaş ve klavye kullanma kabiliyetinize bakmaksızın basitliğini koruması. Maçlarda futbolcularınıza hükmetmek için

yön tuşları dışında sadece iki tuşa daha ihtiyaç duyacaksınız. Oyuna eklenen ikinci tuş sayesinde top kesmek ve ani hız kazanmak daha kolay hale getirilmiş.

Çömez olsanız da olmasanız da zorlanmayacaksanız dedim, ama bu basitlik bazı sınırlamaları da beraberinde getiriyor. Kısa bir süre sonra maçlar sırasında görebileceğiniz her türlü pozisyona ve gole ulaşmış olacak ve yeni goller için 2-3 pas ve çaprazdan çekilecek bir şuttan fazlasına ihtiyaç duymadığınızı fark edip sıkılacaksınız. Her ne kadar oyuncular vuruş stillerini pozisyonlara göre değiştirip uçan kafa ve röveşata atsalar da özel hareketler ve farklı çalım yöntemleri yok.

İyi ama mükemmel değil

Sıra geldi grafiklere. Maçlar şimdiye kadar olduğu gibi sadece kuşbakışı kameradan izlenebiliyor. Sebep, sahanın yarıya yakınının ekrana aynı anda yansıtılması ile oyunun akıcılığının korunabileceği düşüncesi. Hızı saniyede 30 kareye ulaşan maç içi grafiklerin önemli bir kısmını motion capture teknolojisi kullanılarak hazırlanan futbolcu hareketleri oluşturuyor. Sonuç olarak tek bir kameradan izlenen mücadelelerde bu teknolojinin hangi düşünceyle kullanıldığını anlamak zor. Replay'ler sırasında farklı kamera açıları da işin içine giriyor ve 3DFX desteği olmayan oyunun ayrıntılardan büyük ölçüde yoksun tutulmuş futbolcuları açığa çıkıyor.. F5 tuşuyla dilediğiniz an ulaşabileceğiniz 5-10 saniyelik tekrarlar ve goller ne yazık ki kaydedilemiyor.



Oyun, müzikleriyle vasatın biraz üzerine çıkıyor. Maçlar sırasında 50'nin üzerinde farklı tezahurat dinleme şansına sahipsiniz. Maç anlatımlarının ilave edilmesi hoş, ama profesyonel bir spiker tarafından yapılmayan bu anlatımlar sözcük sayısının kısıtlı olması nedeniyle beklenen kaliteye ulaşamamış.

SS98'ı değerlendirirken World Cup 98 veya Actua Soccer 2 ile kıyaslama yapmanın pek akıllıca olmayacağının farkındayım. Yine de grafiklerin bir oyunun yarısından fazlasını oluşturduğunu düşünüyorsanız, bu kez biraz temkinli olmakta yarar var. International Sensible Soccer, European Sensible Soccer, Sensible Soccer 92/93 gibi isimler sizin için bir anlam taşıyorsa, Sensible World of Soccer kadar zevk alamamama rağmen anılarınızı canlandıracak bu oyunu koleksiyonunuza katmakta yarar var.



Ozan der ki:

Şimdi gelelim oyunda daha kolay galip gelmenizi sağlayacak bir kaç öneriye:

- Her maç öncesi karşı takımın tehlikeli gördüğünüz oyuncularını adam adama marke etmeyi unutmayın. Onları tutacak futbolcuları seçerken orta saha oyuncularından olmasına özen gösterirseniz, savunma ve hücum bloklarınız az adamla yakalanmaz.
- Her seçtiğiniz takımda ayrı taktikler uygulayın. Kaliteli forvet oyuncularına sahipseniz orta sahaya dahi onlardan yerleştirin. Aynı zamanda savunma oyuncularına alan savunması emri vererek defans sorunlarının önüne



geçin.
- Kaliteli defans oyuncularına sahipseniz, ileride bir kaç forvet bırakın ve orta sahaya savunmaya dönük oyuncular yerleştirin. Kanat oyuncularının sık sık ileri çıkmasını sağlayarak forveti de destekleyin.
- Burst of Speed denen olayı son ana kadar kullanmayın ve ikili mücadelelerde arkadan müdahale yapmak için birinci tuşu kullanırsanız kart görmekten kurtulamayacağınızı unutmayın.
- En iyi savunmanın hücum etmek olduğunu da iyice özümseyin ve defansta 3-4 oyuncunun üstüne çıkmayarak hücum kabiliyetinizi sınırlamayın.
- Son olarak da kanat adamlarını sürekli olarak kullanabilmek için 4-2-4 oynayın. Az adamla yapılan hücum rakip defansın tümünün az sayıdaki forvet oyuncularınızın etrafına toplanmasına yol açar.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

SPOR

Firma: Sensible Software
Pentium 90,
16 MB RAM, 25 MB HDD,
8X CD ROM



DOMINION
STORM OVER GIFT 3

Evet beyler, yeni bir sorunla karşı karşıyayız. Gift sisteminin üçüncü gezegeninin yörüngesinde, kaynağını bilmediğimiz bir teknolojinin eseri olan bir uzay gemisiyle karşılaştık. Henüz gemiyle herhangi bir iletişim kuramadık ve cihazın yaydığı sinyallere dayanarak şunu söyleyebilirim, bu alet -her ne ise- bizim uygarlıklarımızın elindeki herhangi bir enerji kaynağından çok daha fazla enerjiyi çok kısa bir süre içinde toplayabiliyor. Bu teknolojiyi elinde bulunduran güç, enerji sorununun tamamen üstesinden gelmiş demektir.

Bildiğiniz gibi, diğer üç ırkla kurduğumuz koalisyon pamuk ipliğine bağlı. Ve onlar da bu sonsuz enerji kaynağının peşinde. Eğer bu teknolojiyi onlara kaptıracak olursak, evrendeki güç dengesini de ellerine alacaklarından emin olabilirsiniz. Ve bir kere bizden daha üstün olduklarını anladıklarında, bir böcek gibi hepimizi ezmekten bir an bile çekinmeyeceklerinden de şüpheniz olmasın. Dünkü koalisyon toplantısında, ortak bir araştırma ekibi kurup bulduğumuz bu teknoloji her ne ise paylaşmayı önerdik. Her zaman insanlara diş bileyen Darken ve Merc'ler normal olarak bu teklifimize karşı çıktılar. Korkak Scorp'lar ise savaşmaktan korktuklarını belli ettiler, ama savaştan çok diğerlerini karşılarına almaktan korktukları için onlar da önerimizi kabul etmedi. Ve görüşmeler daha başlamadan bitmiş oldu.

Beyler, barışçıl sayılabilecek bütün yolları denedik. Eğer bu aleti - her ne ise - düşmanlarımıza kaptırmak istemiyorsak, tek bir çözüm kalıyor. S A V A Ş ! ! !

Yeni Bir Gün, Yeni Bir Real Time

Artık RTS görünce kusacak hale gelenler, torbalarınızı hazırlasanız iyi edersiniz, çünkü Dominion geldi. Yanlış anlamayın, oyun kötü değil, hatta piyasadaki bazı örneklerine göre iyi bile sayılır. Ama artık bu türün suyunu çıkardıklarına inanıyorum ve eğer bir oyun çok ÇOK ÇOOOOK özel değilse, içimden oynamak gelmiyor. Dominion, bazı yönleriyle bu monotonluğu kırabiliyor, ama öylesine büyük iki eksisi var ki, sizi oyunu almaktan bile vazgeçirebilir .

Dominion oldukça şık ve gaza getirecek kadar hareketli bir demoyla başlıyor. Bu demoda savaşla sonuçlanan olayların gelişimini ve düşman ırkların arasındaki savaştan görüntüleri, sanki TV'de haber izliyormuş gibi bir havada izliyoruz. Oyunda yönetebileceğiniz dört ırk var. Bunlardan Humans bildiğimiz insanlar; Mercs, Predator benzeri yaratıklar; Darken ise çok zeki, ama insanlara öldüresiye düşman bir ırk ; Scorps ırkı da içten pazarlıklı, ne taraf işlerine geliyorsa o tarafın yararına çalışan bir tür. Kaypak yani. Şimdi bu noktada , "Vay, dört ırk varsa, bol görev, müthiş değişik unitler, binalar, her düşman ırkın birbirine üstünlük sağlayabileceği farklı stratejiler de vardır " diyeceksiniz. YANLIIŞŞ. Adamlar oyuna dört ırk koymuşlar, ama dört ırkın da özellikleri tamamen aynı, binalar aynı, savaş üniteleri aynı, savaşta kullandıkları stratejiler bile aynı. Mesela, insanların bazooka atan adamına karşılık, Darken'ların heavy trooper'ları, PHV'lerine karşı Scorp'ların powered drone'ları var. Aralarındaki tek fark, dört ırkın ünite ve binalarının grafiklerinin birbirinden farklı olması. Yani diyeceğim odur ki, Starcraft'ta üç ırkla oynadıkça, sanki farklı bir oyun oynuyormuş gibi hissederken, Dominion'u bir ırkla bitirdikten sonra, başka bir ırkla oynamaya başladığınızda, "Sanki ben bu anı daha önce yaşamıştım" diyorsunuz. İşte oyunun canavar eksisi bu, Deja Vu.



Güzel Demo, Güzel Grafikler...

Sizi oyundan iyice soğuttuktan sonra oynanışını anlatmak abes olacak, ama öyle yapacağım. Dominion'da üretebileceklerinizi dört grup altında toplayabiliriz.

BUILDINGS : Ana üretim binası, enerji üretim birimi, telepad, headquarters , colony gibi üretimle doğrudan veya dolaylı ilişkili bütün binaları bu menüden seçip yapabiliyorsunuz. Oyunda yükseklik gibi saldırı ve savunma stratejisini etkileyen bir etken gözardı edildiğinden (bir eksi daha) binalarınızı istediğiniz yere yapmakta serbestsiniz. Ama binayı diktiğiniz yere enerjinin ulaşıyor olması şart. Enerjinin uzak noktalara dağıtımını, UMBILICAL denilen ufak binalar yapıyor.

INFRASTRUCTURE : Umbilical,

energy tower, missile ve cannon tower gibi ufak ve genel olarak savunma amaçlı binalar. Oyunun en büyük yeniliği energy beacon denilen bu kule tipli binalar. Bu binalardan ikisini, aralarında sabit bir engel olmamak şartıyla aynı hizada diktiğinizde, aralarında bir enerji duvarı oluşuyor. Bu enerji duvarından geçebiliyorsunuz, ama duvara çarpan düşman birimleri enerjilerinin yarısını kaybediyor. Bence savunma için çok iyi bir fikir, sabit duvar dikmeniz gerekseydi sizin de hareketiniz kısıtlanırdı. Bu enerji duvarı olayının kötü yanı, enerji kaybettiğinizde veya bağlantılı kulelerden birisi yıkıldığında kabak gibi açıkta kalmanız.

PERSONNEL : Bütün saldırı birimlerinizi burada üretiyorsunuz. Tabii ilk başlarda gariban tertiplerden başka birşey üretemiyorsunuz, ama daha sonra ufak robotlar ve düşman binalarına virüs bulaştıran ve ele geçiren ENGINEER birimleri de üretebiliyorsunuz.

VEHICLES : Araştırma amaçlı araçlardan, yürüyen kale tipli mech'lere kadar birçok seçenek mevcut. Tabii ürettiğiniz aracın boyutu büyüdükçe, gerekli malzeme miktarı da buna bağlı olarak artıyor.



Üretim için MATTER WELLS denilen kuyulardan çıkan maden ve elinizdeki personeli kullanıyorsunuz. Maden çıkartmak için kuyuların üzerine rafinery kurmanız lazım. Personel sayınız ise zamanla kendiliğinden artıyor (çok merak ettim, nasıl oluyor bu ?!!).

Seslere de Diyeceğim Yok...

Oyunda dikkat etmeniz gereken birkaç ince nokta var.Örneğin:

- Askerlerinizi grupladığınız zaman, aralarında bir de COMMANDER varsa, daha akıllıca davranıyorlar. Düşmanlarının arasında en güçlü olanı seçip, ateş güçlerini onun üzerinde yoğunlaştırıyorlar.
- Herhangi bir ünitenin veya bir grup askerin üzerine sağ tuşla basarsanız, açılan menüden o ünitelerin diz çökmesini, sürünmesini veya ayağa kalkmasını sağlayabilirsiniz. Eğer mekanik bir üniteyi seçerseniz, kendi kendini imha etmesini veya bir düşmana gidip dibinde havaya uçmasını emredebilirsiniz.
- Aynı şekilde, hasar aldığında otomatik tamir edilmesini sağlayan AUTO-REPAIR seçeneğini, binalara sağ tıklayınca çıkan menüden aktif hale getirebilirsiniz. Bunu her bina için tek tek yapmalısınız. Oyunun kitapçığına bakarsanız, binaların üzerinde CTRL+Click yaparak otomatik tamir sistemine doğrudan girebildiğinizi söylüyor, ama ben bu şekilde çalıştıramadım.
- Enerji duvarlarını iyi kullanın, savunmada en büyük avantajınız sizin bu duvarlardan geçebilirken, düşmanlarınızın geçememesi. Tabii POWER PLANT ve UMBILICAL gibi enerji üretimi ve dağıtımıyla ilgili binaları bu duvarların dibine kurmamanız lazım, çünkü düşmanlarınız duvarın dışından yaptıkları atışlarla bunları indirebilir, böylece enerji duvarınızı kaybedebilirsiniz. Bunun sonucunda da düşman üniteleriyle bayağı bir yakınlaşma içine girebilirsiniz.
- UMBILICAL'dan bahsetmişken, bunları yan yana dikmenin hiçbir anlamı yok. Birinin menzilinin bittiği noktaya yeni bir UMBILICAL dikerseniz, enerjinin dağıldığı alanı maksimize edebilirsiniz.
- Düşman binalarına saldırırken, x'e basıp adamlarınızı birbirlerinden uzaklaştırmayı ihmal etmeyin. Adamlarınız yan yana durduğunda, birisine isabet eden roketin yaptığı hasar diğerlerine de yansıyacaktır.

Ama Hani Yapay Zeka, Nerede Orjinalite ?

Dominion, üzerinde uğraşıldığı belli olan bir oyun. Grafikler, müzikler gayet iyi. Ama bir kez bir ırkla bitirdiniz mi, diğer ırkla oynamak istemeyeceksiniz. Çünkü her ırkın birimleri, binaları, ara demoları ve hatta son demoları bile aynı. Sadece grafikleri değişik. Ara demolar ise ayrı bir hikaye; oyunun giriş demosunu seyredince, hareketli, gaza getirici ara demolar bekliyor insan, ama oyuna başlayınca her bölümden sonra aynı demo ve tekdüze bir brifingin olduğunu görüyorsunuz. Başta gördüğünüz o demolar ise brifinglere arka plan vazifesi yapmaktan öteye geçemiyor. Zaten real time stratejilerde Command and Conquer'dan beri şöyle ağız tadıyla seyredebileceğim uzun demolarla karşılaşamadım (Starcraft hariç).



Sonuç olarak, Dominion'u her ne kadar kötülemiş olsam da, aslında alınmayacak kadar kötü değil. Sadece bu kadar uzun zamandır yapım aşamasında olan bir oyundan daha büyük beklentilerim vardı. Irklar arasındaki farklılıkların sadece grafiksel değişiklere bağlı olması ve demoların temcit pilavı gibi tekrar edilmiş olmasını görmezlikten gelirseniz, piyasadaki iyi sayılabilecek real time stratejilerden biri Dominion denebilir. Ama bir Starcraft veya Dark Reign beklemeyin, hayal kırıklığına uğrarsınız.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

Real Time Strateji

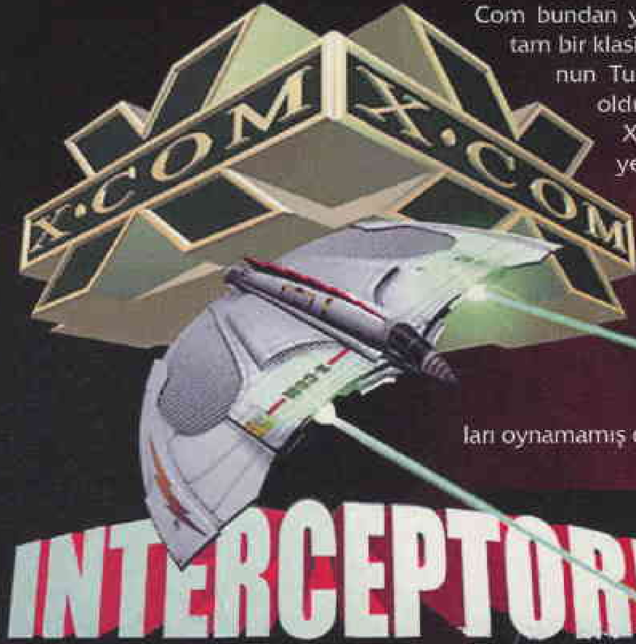
Firma: Eidos/Ion Storm

Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB SVGA Video, 4 X CD-ROM, 140 MB HDD



Sectoid? Ethereal? Muton?!

Bu isimler size birşeyler hatırlatıyor mu? Eğer cevabınız olumluysa, siz de omuzunda gizli bir X-Com amblemi dövmesi taşıyanlardansınız demektir, kulübe hoş geldiniz. Doğrusu Micro Prose oyun yapınca iyi şeyler ortaya çıkıyor, ilk X-Com bundan yıllar önce çıkmıştı ve tam bir klasik oldu. Şimdi bir oyunun Turn-bazlı taktik strateji olduğunu anlatmak için X-Com ismini anmak yetiyor. Şahsen ben serinin üçüncü oyununu pek sevmemiştim, ilk ikisi kadar temiz ve oturaklı bir yapısı yoktu. Bu oyunları oynamamış olanlar için olup bitenleri bir gözden geçirelim. X-Com serileri dünyayı uzaylı işgalinden korumayı amaçlayan bir örgütün verdiği mücadeleyi konu alıyor ve özellikle ilk oyunda kullanılan tüm materyalin gerçek UFO araştırmacılarının kitaplarından alınması işi ilginç hale getiren bir özellik. Sonraki oyunlarda olaylar daha da bilim-kurgu bir hal aldı, fakat özellikle ikinci oyunda bulunan atmosfere bugün çoğu oyunda rastlamak mümkün değil. Neyse, ilk savaştan bu yana neredeyse bir asır geçmiştir. İnsanlar uzaylılarla kapışırken öğrendikleri yeni teknolojiler sayesinde hızla gelişmiş ve uzaya açılarak Güneş sisteminde koloniler kurmuşlardır. Ne var ki bu hızlı gelişme sonucu varolan kaynaklar yetersiz hale gelir. Tek çare uzak sistemlerde bulunan Asteroid kuşaklarında maden kolonileri kurmaktır. Bu arada X-Com örgütü artık gizli çalışmaktan kurtulmuş, büyük ve güçlü bir kuruluş haline gelmiştir. Esas kuruluş maksadı uzaylılara karşı mücadele etmek olan örgüt, artık askeri bir kuruluş olarak insan ırkının uzaydaki yayılmasına gözcülük etmekle yükümlüdür. 21. yüzyılın sonuna doğru dev şirketler Frontier adı verilen bölgeye yayılmaya ve maden kolonileri kurmaya başlarlar. Bu bölge Güneş sisteminden oldukça uzaktır ve fakat bir o kadar da zengindir. Ama ne yazık ki pek göründüğü kadar ıssız da değildir. Arka arkaya gelen Alien saldırıları sonucu şirketler X-Com yetkililerinden bölgede güvenliğin sağlanmasını talep ederler, böylece savaş başlar.







All Hands To Battlestations!

Interceptor ilk üç oyundan çok da farklı sayılmaz aslında, her zamanki gibi yine üsler kurmak, onların bakımıyla ilgilenmek, silah ve askerlerinizi savaşa hazırlamak, tüm bunları yaparken eldeki kaynakları akıllıca kullanmak oyunun ana çıkış noktaları. Fakat bu sefer özel eğitimli komandolarınıza savaş alanında taktik vermek yerine, doğrudan uzay gemileriyle Alien avcılarına ve üslerine karşı savaşıyorsunuz. Olayın detayına girelim, oyun iki kısımdan oluşuyor ve iki bölüm de aynı derecede önemli. İlk kısım kumanda odası ve ona bağlı yan ekranlardan oluşuyor. Buradaki paneller yardımıyla Frontier bölgesinde bulunan X-Com üslerini ve bu üslerdeki çeşitli aktiviteleri kontrol altında tutuyorsunuz. Ana ekran size uzayın iki boyutlu bir haritasını sunuyor. Bu haritada radarlarınızın görebildiği kısımlar halinde kısıtlı, bu yüzden sık sık uydular fırlatarak ve devriye uçuşlarına çıkarak uzak noktaları kontrol altına almanız gerekiyor. Uzayın derinliklerine dağılmış pek çok sistem mevcut, bu sistemler dünya kökenli maden şirketlerinin olduğu kadar, uzaylıların da ilgisini çekiyor. Ana panelde bulunan düğmelerden ikisi uydu atma ve avcılarınızı harekete geçirmeye yarıyor. Tarih sayacı ve etrafındaki düğmeler ise, zamanın akış hızını ayarlamanıza imkan tanıyor. Bunun dışındaki düğmeler oyun ayarlarından tutun da, üslerinizle ilgili bilgilere erişmeye dek

pek çok işlemi gerçekleştirmenizi sağlıyor.

[illegible]

Üsleriniz operasyonlarınızın temel taşları, birini kaybetmek ya da hasar almasına izin vermek bir kolunuzu kaybetmekten bile kötü olabilir. Bu üslerde avcılarınız için hangarlar, pilotlarınız için yaşam modülleri ve malzemeleriniz için de depolar bulunuyor. Bunun dışında üslere çeşitli savunma



sistemleri, uzayı tarayacak radarlar, destek modülleri takabilirsiniz. Yeni bir üs kurmaya karar verdiğinizde yerini belirliyorsunuz ve inşaat bir müddet devam ediyor. Her üs standart bir donanım içeriyor, yani yeni bir radar keşfettiğinizde ya da fazladan bir hangar gerektiğinde bunu gidip kendiniz eklemelisiniz. Üslerinizi kurmak tabii yeterli değil, sırada onları donatmak var. Her üs en fazla üç hangar ve toplam dokuz avcı barındırabiliyor. Bunlara yetecek kadar pilot ve malzemeyi ise satın almanız gerekli. İlk oyunlardakinin aksine bu defa üslerinizde malzeme üretmiyorsunuz. Bu işi bölgeye yayılan şirketler hallediyor. Satın alma ekranına geldiğinizde burada iki farklı kategori için işlem yapıldığını göreceksiniz: malzeme ve pilotlar. Malzeme iki sınıfa ayrılıyor, standart sınıftakiler sipariş eder etmez şirketlerin depolarından kargo gemilerine yüklenip yola çıkarılıyorlar, bu kargo gemilerinin üslerinizle maden kolonileri arasındaki uçuşlarını radardan izleyebiliyorsunuz. İkinci tip malzeme ise hazır olarak depolanmıyor ve yola çıkarılmadan önce üretilmesi gerekli, keşfedeceğiniz her yeni gemi ve silah bu sınıfa dahildir. Tabii üretim memuruna hangisinin acil olduğunu bildirme yetkiniz var, üretim buna göre ayarlanır. Fakat her zaman için yüklü bir parti mal sipariş etmekten kaçının, ihtiyaçlarınızı küçük siparişler şeklinde



karşılayın. Eğer hiçbir şeye ihtiyacınız yoksa, yine de birşeyler isteyin, çünkü ihtiyaç fazlası malzemeleri yüksek kârla satıyorsunuz ve bu da daha fazla para demek. Aynı ekrandan pilot ihtiyacınızı da karşılayabilirsiniz, Frontier pek çok macera arayan pilotun akınına uğruyor ve bunların içinden her zaman birkaç işe yarar adam çıkıyor. Ama size tavsiyem bir pilot bile kaybetmemektir, çünkü zamanla adamlarınızın yeteneklerinin gelişmesine karşılık, savaşlar da o derece de zorlaşıyor.

Outpost Under Attack!

Oyunda hayati önem taşıyan bir diğer unsur ise bilimsel araştırmalarla Alien tehdidi hakkında bilgi toplamak. Ne var ki, bu iş için üslerinizde bilimadamı bulundurmuyorsunuz. Onun yerine elde ettiğiniz çeşitli malzemeler, Alien cesetleri ve kodlanmış Alien mesajları gibi incelenmesi gereken nesnelerin analizi, merkezi Güneş sisteminde bulunan bir kuruluş tarafından yapılıyor, size de Network bağlantısı yapıp yeni bilgileri bilgisayarınıza indirmek kalıyor. Her üs sadece üç bağlantı hattı taşıyabiliyor ve her üsse aynı anda sadece bir dosya indirebiliyorsunuz. Yani çok üs ve çok hat demek, hızlı araştırma demektir. Peki araştırılacak malzeme nereden gelecek? Genelde bu materyal sıkı bir çatışma sonrasında uzayda kalan döküntülerin toplanmasıyla elde edilir, ancak bu yolla sadece cesetler ve gemi parçaları hakkında bilgi edinebilirsiniz. Daha fazlası için karşılaştığınız Alien konvoylarına ve avcı filolarına baskın yaptığınız zaman en az bir gemiyi Tachyon Cannon ile vurup felç etmeniz ve sonra da Tractor Beam ile çekerek üsse götürmeniz gerekir. Tabii bazen bir düşman gemisi mesela pilotu vurulup öldüğünde de ele geçirilebilir, ama bu nispeten zayıf bir ihtimal. Burada çok önemli bir diğer noktaya geliyoruz, gemilerin donatılması ve pilotların atanması. Sipariş ettiğiniz yeni gemiler elde mevcut en iyi donanıma sahip olarak gelir, ancak eğer yeni bir kalkan teknolojisi bulduysanız, sizin bu yeni donanımdan sipariş edip her gemiye takmanız gerekir. Bunun haricinde farklı görevler için değişik silah yükleri gerekecektir, üs basmaya giderken en az bir gemiye ağır torpidolar yüklemek iyi bir fikirdir, ama aynı şeyi konvoy savunmaya giderken yapmak anlamsız olur. Tüm bu silah ve sistem değişikliklerini gemi donatım ekranından idare edebileceğiniz gibi, yine buradan her gemiye bir pilot atayabilirsiniz, pilotsuz gemileri doğal olarak uçuşa çıkaramazsınız. Her pilot savaştığı ve hayatta kaldığı sürece tecrübe kazanacaktır, eğer üssünüzde eğitim modülü varsa onları eğitime de gönderebilirsiniz. Pilot alırken çok seçici olun, her zaman tüm yetenekleri en üstün olanları alın, ancak Aggressiveness, yani saldırganlık seviyesi aşırı yüksek olan pilotlardan mümkün ol-



duğunca sakının, çünkü bunlar aşırı tehlike karşısında çekilmez ve haliyle çabuk ölürler.

Freighter Has Arrived

Bu oyunda etrafta kurulan maden kolonilerine ve yük gemilerine bolca saldırı olacaktır, üstelik sadece Alien gemileri değil korsanlar da büyük bir tehdit oluşturur. Tabii koloniler tamamen savunmasız değiller, ama yine de güçlü bir saldırıya uzun süre dayanamazlar. Bunları savunmak iki açıdan çok önemli, ilk olarak, X-Com finans desteğini bu şirketlerden sağlıyor, onlar yoksa para da yok demektir. İkinci ve daha da önemlisi ise bu kolonilerden etrafta ne kadar çok olursa, siparişleriniz de o denli hızlı üretilip size gönderilir. Bu durum Alien kolonileri için de geçerli, onlar da benzer şekillerde güç topluyorlar, bu yüzden fırsat buldukça koloniler ve konvoylarına baskında bulunmanız işlerini zorlaştıracaktır. Burada yapmanız gereken bir diğer şey, uydular fırlatarak uzak bölgeleri gözlemektir. Eğer belirli bir bölgede uydularınız sık sık saldırıya uğruyorsa, o zaman oralarla daha fazla ilgilenmek ilginç keşifler yapmanızı sağlayabilir.





Engaging Targets!

Oyunun ikinci kısmı olan uçuş simulasyonuna da bir göz atalım, bu kısım Alien güçleri ve korsanlar gibi pek çok tehdit unsuru ile yüz yüze geldiğiniz yer, burada ektiklerinizi biçeceğinizi söylemek hata olmaz. Öncelikle radarlarınızın uzayda bir Alien filosu tespit ettiğini varsayalım. Siz hemen uçuşa hazır bir filo ile onların yolunu kesmek üzere harekete geçtiniz. Uçuş boyunca iki filoyu da radar ekranında izliyor ve duruma müdahale edebiliyorsunuz. Uzayda karşılaştıkları anda ise bir mesaj çıkıyor ve emriniz soruluyor, burada saldırı emri verirseniz hemen brifing ekranı açılıyor, genel durum gözden geçiriliyor ve sonra savaş başlıyor. Uçuşun genel hatları ile X-Wing ya da T.I.E. Fighter gibi oyunlara birebir benzediğini söylemek son derece mümkün, hatta adamlarınıza verebileceğiniz komutlar bile aşağı yukarı aynı. Ne var ki, farklı olarak gemilerin manevra kabiliyeti çok daha fazla olabiliyor ve grafikler de gerçekten oldukça iyi. Özellikle ışık ve parçacık efektleri çok iyi kullanılmış, mesela usta bir pilot görünmezlik aygıtını çalıştıran yaralı bir Alien gemisini ardında bıraktığı duman izinden takip edebilir. Patlama ve parçalanma efektleri ise muhteşem, fakat unutmayın ki güçlü bir patlamaya çok yakın olmak, hasar görmenize sebep olacaktır. Uçuşa brifing esnasında seçeceğiniz geminin kokpitinde katılıyorsunuz, ancak başarınız sizi değil, o gemiye atadığınız pilotu etkiliyor. Burada tavsiyem şudur, eğer pilotluğunuza güveniyorsanız, her zaman acemi pilotların gemilerini kullanın ki tecrübe kazansınlar, aksi taktirde usta bir pilotun gemisine binin ve işi acemilere yıkın. Eğer üs basacaksanız, bombardıman için donattığınız gemiyi siz alın ve diğerleri avcıları oyalarken üsse dalın. Aynı taktik gemileri ele geçirirken de kullanılabilir. Genelde her iki tarafın da yapay zekası hiç fena sayılmaz, ancak zaman içinde Alien gemileri ve pilotları da ilerleme kaydedeceklerdir. Sectoid ve Muton ırklarının pilotları vasatın üstüne çıkamaz, Aereon ve Ethereal pilotları ise tam bir kabus olabilirler. Psilord pilotları ise genelde sizinkilerin beynini ele geçirmeye çalışırlar, başarırlarsa vay halinize. Burada doğru uçağı doğru işte kullanmak önem kazanıyor. Lightning modeli avcı devriye görevleri ve küçük çatışmalar için iyidir. Ciddi çatışmalar için ise iyi donatılmış bir filo, Firestar tavsiye olunur. Super Avenger ise daha çok üs basarken kullanılmaya müsaittir, av için kullanacaksanız bol füze yükleyin ve mesafenizi koruyun. Bir filoda en fazla beş avcıya yer verildiğinden pilot ve silah konfigürasyonu oldukça önemli ve dikkatle yapılması gereken bir iş. Neyse ki üs ve uçaklarla uğraştığınız ekranlarda zamanın akışı geçici olarak duruyor.

Cease Fire And Return To Base!

Genel anlamda ele aldığımızda bu oldukça güzel ve detaylı hazırlanmış, oynaması zevkli bir oyun. Ancak böyle bir oyunda daha karanlık bir atmosfer olsa ve daha koyu renkler kullanılsa nispeten iyi olurdu. Sonuçta çayırda ördek avlamıyorsunuz, bir diğer sıkıntı verici yan da görev çeşidinin az olması ve görevlerin pek uzun sürmemesi. Fakat esasen arka planda Alien güçlerinin bambaşka bir amaç peşinde koşuyor olması ve zamanınızın gittikçe azalması olayın heyecanını artırıyor. Her yeni oyuna başladığınızda, bölge haritasının değişmesi de işi sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Oyunu tüm detayıyla oynamak isteyenlere en az bir Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM ve 3Dfx grafik kartı tavsiye ediliyor, ayrıca 2 MB ana ekran kartı mutlaka gerekli, ancak bazen 200 MMX bile uçuş kısmında hafifçe tekleyebiliyor, neyse ki grafik seviyesini ayarlamak mümkün. Size tavsiyem müzikleri tamamen kapatmanızdır, böylece sisteminizin gücünden bir hayli tasarruf edersiniz. Sonuç olarak X-Com Interceptor başarılı bir oyun; içinde hem strateji, hem uçuş var ve sizi makinenin başına bağlayıveriyor. Üstelik bir ihtimali de tekrar bize hatırlatıyor, O"Hey Dünyalı, Biz Hiç de Dost Sayılmayız, Canına Okumaya Geldik!"

War Lord



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ/SİMULASYON

Firma: Micro Prose
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 250 MB HDD,
4X CD ROM,2 MB Ana Grafik Kartı,
3Dfx Ekran Kartı



Stratosphere
Conquest of the Skies

Yer çekimine meydan okumak ister miydiniz?

Yeni ve zorlu bir gün daha başlıyor. Henüz dünkü çarpışmanın yorgunluğunu üzerimden atamadıysam da hala görevimin başındayım. Gökyüzünün bulutsuz olması beni sevindiriyor. Çünkü bugün patlak verebilecek ikinci bir savaşta kötü hava koşullarıyla dahi baş edemeyeceğimizin farkındayım. Büyük ölçüde zarar görmüş enerji kaynaklarımız ve radarlarımız karşısında tek güvencem son ana kadar savaşacaklarından emin olduğum askerlerim. On beş dakika önce elime geçen hasar raporları solar sistemlerimiz bu durumdayken güneş enerjisinden yeterince faydalanamayacağımızı gösteriyor. Neden bilemiyorum, ama savaş tehlikesi aklıma geldikçe dünyada 20.yüzyılda meydana gelen savaşlarla ve eski savaş gemileriyle ilgili küçükken dinlediğim hikayeleri hatırlıyorum. Oysa şimdi oradan çok uzakta, bambaşka bir gezegendeyim. Hem de uçan dev bir kayanın üzerindeki kalede, yerden tam 6 bin feet yüksekte bulunuyorum. Kör edici bir ışık ve asker sesleri beni bir anda kendime getiriyor.

-Kırmızı alarm! Kırmızı alarm! Hurrican sınıfı bir düşman gemisi hızla üzerimize doğru yaklaşıyor.

Düşman gemisindeki uzun menzilli topların savunma sistemlerimizi tahrip etmeye başlaması uzun sürmüyor. Artık karşı koymak için fazla bir şansımız yok. Yine de adamlarıma yapacağım kısa bir konuşmanın etkili olabileceğini düşünüyorum. Komuta merkezimiz yara almaya başladığında dahi ümidimi kaybetmiyorum:

-Kaptan konuşuyor. Daha önce hiç karşılaşmadığımız kadar zor bir durumda olduğumuzun farkındayım. Ama kurtulacağımızdan eminim. Güçlüyüz. Onlardan daha güçlüyüz ve bu savaşı kazanacağız.

Peki ya göklerin tek hakimi olmak?

Stratosphere, Ripcord firması tarafından hazırlanmış. Oyunun dergimiz sayfalarında kendine iki sayfalık bir yer bulabilmesinin en büyük sebebi konu kıtlığı yaşanan bu zamanda orijinal konusu ve oynanış tarzıyla real time stratejilerin, uçuş simulasyonlarının ve Shooter'ların bazı özelliklerini biraraya getirebilmesi. Her ne kadar adıyla lise coğrafya kitaplarından fırlamış izlenimi uyandırsa da Netstorm'un üç boyutlusu olarak tanımlayabileceğimiz bu oyun dağ zirvelerinde ve bulutların üzerinde geçecek büyük bir savaşı konu alıyor.



Tüm düşmanlarınızı yok etmek ve gökyüzünün tek hakimi olmak için yapmanız gerekenlerin en başında görünümü ters bir dağı andıran uçan kalenizi yeni binalarla donatmak geliyor. İzleyeceğiniz doğru stratejiler sizi daha geniş topraklara, gelişmiş teknolojiye ve yepyeni silahlara ulaştırıyor. Topraklarınız genişledikçe enerji ihtiyacınız artıyor ve işler içinden çıkılmaz bir hal alıyor.

Stratosphere üç farklı şekilde oynanabiliyor. Single Mission seçeneği ile birbirinden tamamen farklı on vadiden herhangi birinde arama, yok etme, başka gemileri koruma, yer saldırıları düzenleme gibi görevlere atanıyorsunuz.

New Career seçeneğinde ise 8 farklı mekanda geçecek 24 görevi tamamlayıp Stratosphere gezegenine hakim olmaya çalışıyorsunuz. İlerleyen bölümler terfi etmenize ve yeni teknolojileri kullanmanıza olanak tanıyor.

Gelelim oyunun nasıl oynandığına: Stratosphere gezegeninde kalenizin üzerine inşa edeceğiniz her ünite için, bu oyunda paranın yerini tutan Floatstone isimli taşlara ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu taşlar kaya, maden cevheri ve kristal olmak üzere üç çeşide ayrılıyor. Kaya ve maden cevheri, saldırı birimlerinizi güçlendirmek, Crystal ise yüksek teknolojiye sahip yapılar inşa etmek için kullanılıyor.

Eğer şansınız varsa dağların yamaçlarında sık sık madenlere rastlayacaksınız. Bunlardan herhangi birine yaklaşmanız ve bir süre yanında durmanız kaynakların serbest kalması için yeterli oluyor. Savaşlarda düşman gemisini yok edebilirseniz, tüm Floatstone'ları açığa çıkacaktır. Her komuta merkezi sadece belli bir miktarda maden toplamanıza izin verir.

Havada uçuşan kaleler

Savaşlar sırasında yara almanız, gezegen yüzeyine veya düşman gemisine çarpmanız maddi kayıplara yol açar. Altıgen parçalardan oluşan topraklarınızın bir parçası veya üzerindeki yapılar, Hit Point'lerinin üzerinde zarar gördüğünde bir miktar Floatstone kaybediyorsunuz. Toprak kaybetmeyi engellemenin en kolay yolu Fortify Land seçeneğini kullanarak onları güçlendirmektir.

Oyundaki 60 farklı hareketsiz ünite sayesinde ateş gücünüz, enerjiniz, hızınız ve savunmanızı güçlendirebilirsiniz. Kalenizi geliştirmek için toplamda altı çeşit üniteye ihtiyaç duyacaksınız. Bunlardan en önemlisi komuta ve kontrol merkeziniz olan Command Tower. Manyetik gücü, Kalenizin ulaşabileceği en geniş sınırları belirleyen bu yapı çok az da olsa enerji üretiyor ve ilk savaşlarda tamirlerin yapılmasına yardımcı oluyor. Merkezinizin her zaman iyi korunduğundan emin olun. Yok edilmesi durumunda demin söz ettiğim manyetik güç ortadan kalkar ve kale havaya uçar.

Stratosphere'de yeni binaların inşası ve düşman tarafından yok edilmiş binaların yeniden yapılması için iki farklı yöntem kullanabilirsiniz. Bunlardan ilki olan Maintain Build modundayken kaynaklarınız el verdiği sürece hasar görmüş binaların onarıldığını göreceksiniz. Floatstone ihtiyacınız ekranın sağ alt kısmına yansıyacaktır. Üç farklı tipteki taşın herhangi birine yeterli miktarda sahip değilseniz tüm yenileme işlemleri durur.

Emriniz altındaki bütün ünitelere ekranın sağındaki menüden ulaşacaksınız. Her ünitenin yanında enerji kullanımını ve sağlık durumunu gösteren çubuklar yer alıyor. Hasar görmeleri halinde onları buradan seçerek kolayca tamir edebilirsiniz.



Ne yani? Bir kaç parça kaya için mi savaşıyoruz yoksa?

Düşman ünitelerine saldırmak için kullanmak istediğiniz silahların seçili olması gerekiyor. Her silah, ekrana yay şeklindeki çizgilerle yansıyan farklı bir menzile sahip. Otomatik ateş modundayken hedef bu menzilin içine girince saldırı kendiliğinden başlıyor. Ancak bu modda isabet oranınızla birlikte hız da azalıyor. Silahların her birinin farklı menzile sahip olması hem hava hem de yer saldırılarında kullanılmalarını engelliyor.

Ekranın alt kısmında görevlerin yazılı olduğu bir menü bulunuyor. Başarıyla tamamlanmış görevler yeşille gösterilecektir.

Bir sonraki teknolojiye ulaşıp ulaşamayacağınız hangi bölümde olursa olsun elinizdeki kaynaklara göre belirlenir. Yeni üniteler yaratmada ve kalenizi geliştirmede önemli paya sahip bu kaynaklar, kaleleri Atmus, Ionus, Nimbus, Cumulus ve Hurrican olmak üzere beş teknoloji seviyesine ayırır. Savaşlar sırasında elde ettikleriniz terfi etmenizi sağlayacaktır.



Uçan kalenizdeki her hareketlilik için enerjiye ihtiyaç duyacaksınız. Güçlü bir ağ kuramazsanız, sarı ve kırmızı renkle işaretlenmiş, yeterli enerjiyi alamayan binalar göreceksiniz. Zor durumda kaldığınızda tabanları yağlayabilmek içinse geminizin manevra kabiliyetini ve ulaşabileceği maksimum hızı artıran jetlerden bol miktarda yapmalısınız. Techno-Mage ünitelerinin savaş gücünüze dolaylı da olsa etkisi var. Örneğin; Sweeper'lar inşa ederek etraftaki Floatstone'ları daha kolay toplayabilir, Observatory ile radar menzilinden çok uzaktaki düşmanlarınızla ilgili bilgi edinebilirsiniz.

Stratosphere'in Multiplayer seçeneğini kullanarak dört oyuncudan takımlar yaratabilir ya da karşılıklı savaşabilirsiniz. Bu modda maksimum teknoloji her an emriniz altındadır.



Fortress Builder seçeneği kendi uçan kalelerinizi yapmanıza olanak tanıyarak, oyunun sıkıcı yönlerinin kısa sürede ortaya çıkmasını engeller. Bu kaleleri daha sonra çoklu oyuncu seçeneğinde kullanabilirsiniz.

Konuca birbirinden farksız oyunlardan bıktıysanız ve yazının başından beri anlatmaya çalıştığım garip savaşın bir parçası olmak istiyorsanız, grafikleri büyüleyici olmasa da, bu oyuna göz atmakta fayda var.

3 altın öğüt

- Silahlarınızı enerji üretim merkezlerinin yakınlarına yerleştirin.
- Kalkanlarınızı daha kolay hasar alan enerji istasyonlarını korumak için kullanın.
- Gezegen yüzeyini bıkmadan ve usanmadan dikkatle gözden geçirerek hayati önem taşıyan Floatstone'lara düşmanınızdan önce ulaşın.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com

STRATOSPHERE

LEVEL KARNESİ
REAL-TIME STRATEJİ SIMULASYON

Firma: Ripcord
Windows 95, Pentium 133, 32 MB RAM, 2 MB Ekran Kartı, 45 MB HDD,4X CD ROM

INDUSTRY GIANT

Para Para Para...

İnsanoğlu hiç bir zaman azla yetinmemiş, hep daha fazlasını istemiştir. Onun bu tutkusu zaman içinde savaşlara, çevre kirliliğine ve yoksulluğa yol açtıysa da yararları olmamış da değildir. Bilimsel gelişme ve endüstri hep bu tutkunun eseridir. *Siz de sahip olma isteğini yüreğinizin* derinliklerinde hissetmek istiyorsanız gidin bir bilgisayarcıya, alın bir Industry Giant.küçük bir sanayi imparatorluğu kurarken insanlığı iyi kötü bugünkü durumuna getiren yükselme duygusunu yaşayın. Evet, biraz reklam gibi oldu ama sanırım oyunun içeriği konusunda bilgi verebildim. Industry Giant bir ticari simulasyon. Daha önce buna benzer Capitalism, Transport Tycoon gibi oyunlar piyasaya çıkmıştı. Bu türün belirgin özelliği insana verdiği yükselme hırsıdır. Kazandığınız (ve de kaybettiğiniz) her doları beyninizin bir köşesinde hissedersiniz. Rakipleriniz programcılarca yaratılmış matematik algoritmalar değil, şirketinizi yıkmaya çalışan kanlı canlı insanlardır, sonuçta gecenizi gündüzünüze katıp onları iflas ettirebilmek için ter dökersiniz.

Industry Giant'ı Windows'dan yüklediğinizde karşınız bir menü geliyor. Bu menüdeki seçenekler şunlar:

TUTORIAL: oyunun oynanışı hakkında bilgi verir.

SINGLE MISSION: bunu seçince oyun size bir görev verip yerine getirmenizi isteyecektir.

PLAY SCENARIO, bir senaryo seçip oynamanızı sağlar.

NEW GAME: bilgisayar sizin belirlediğiniz verilere göre rastlantısal bir oyun alanı yaratır ve burada yeni bir oyuna başlarsınız.

BEGIN CAREER: zorluk seviyesi seçerek bir kariyere başlamanızı sağlar. Burada belli bir zamana kadar belli bir miktar para yapmanız gereklidir.

LOAD GAME: kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek içindir.

CONTINUE GAME: son oynadığınız oyuna devam etmek içindir.

HALL OF FAME: skorları gösterir. EXIT' le de programdan çıkarsınız.

İKONLAR

Oyun ekranında sol üstte ikonlar sağda ise harita var. Haritada izometrik olarak çizilmiş yer şekilleri ve yapılar var. X biçimindeki ikon oyundan çıkmak, yeni bir oyuna başlamak ya da pause etmek içindir. Disket biçimli ikon save ve load işlemlerini yapmanıza yarar. Nota biçimli ikonla ses ve müziği açıp kapatır, göz biçimli ikonla görsel ayarlamaları yaparsınız. Soru işareti ile oyunda üretilen mallar hakkında bilgi alırsınız. En solda ortadaki ikon bakış açısını döndürmenize yarar. Grafik biçimindeki ikonla istatistiklere bakabilirsiniz. Para biçimli ikona tıkladığınızda BORROW' la 50 bin dolar borç alabilir, REPAY ile ödeyebilirsiniz. Gazete biçimli ikon son çıkan haberleri öğrenmenizi sağlar. İ ikonuna tıkladıktan sonra bir şeye



tıklarsanız o şey hakkında bilgi edinebilirsiniz. Büyüteç ikonu görüntüyü yaklaştırıp uzaklaştırmaya yarar. Bina biçimindeki ikonla bina satın alabilirsiniz, bunu ileride açıklayacağım. Ray biçimli ikonla yol, ray, köprü döşeyebilirsiniz. Vinç şeklindeki ikon karaları düz hale getirmenizi ve temizlemenizi sağlar. El ikonuna tıkladıktan sonra sizin olan bir binaya ya da araca tıklarsanız, onunla ilgili parametreleri değiştirebileceğiniz bir ekran gelir. Buradan araçların rotasını değitirebilir, fabrikaların üretimini değiştirebilir, dükkanların satış promosyonlarını ayarlayabilirsiniz.



Sanayi Devi

Oyunun mantığı ise şöyle: Siz hammadde üreten tesislerin yakınına o hammaddeden kullanan fabrikalar kurarsınız, daha sonra yakındaki bir yerleşim merkezine fabrikada üretilen malları satacak bir dükkan açarsınız. Son olarak dükkan fabrika ve hammadde tesisinin yakınlarına tren ya da kamyon istasyonları kurup aralarına yol ya da ray döşersiniz. Diyelim mobilya yani FURNITURE üreteceksiniz. Mobilya üretmek için çelik ve tahta gereklidir. Önce birbirine yakın birer steel mill ve lumber mill bulacaksınız. Ondan sonra bina biçimli ikona tıklayacaksınız. Çıkan ekranda iki kutu var, birinin içinde bina türleri, diğerinin içinde seçili türden değişik binalar bulunuyor. İlk kutuda TERMINALS, PRODUCTION, RETAIL ve BUILDINGS yer alıyor. TERMINALS, kamyon ve tren istasyonları, hava alanları ve liman inşa etmek; PRODUCTION fabrika yapmak; RETAIL satış merkezleri yapmak; BUILDINGS ise yerleşim merkezini geliştirecek binalar yapmak içindir. Siz buradan PRODUCTION'ı ve WOODWORKINGS'i seçip binayı STEEL MILL ve LUMBER MILL'in arasına konduruveriyorsunuz. Sonra RETAILS'den FURNITURE STORE' u seçip en yakındaki yerleşim merkezinin yanına yerleştiriyorsunuz. Arkasından LUMBER MILL, STEEL MILL, WOODWORKINGS, FURNITURE STORE'un dibine kamyon istasyonları kurup aralarına yol döşüyorsunuz.

Son olarak lumber mill'in yanındaki kamyon istasyonuna tıklayıp bir kamyon alarak MILL/ WOODWORKINGS/ FURNITURE STORE arasında bir güzergah belirliyorsunuz. Güzergahları gösteren yazıların altındaki FREE yazan kutuya tıklayarak o güzergahtan alınacak malzemeyi belirliyorsunuz. Aynı şeyleri STEEL MILL'in yakınındaki kamyon istasyonu için de yapınca, ilk endüstri zincirinizi kurmuş oluyorsunuz. Artık dolarlarınızı saymaya başlayabilirsiniz.

Industry Giant güzel bir oyun. Ama bence fazlasıyla Transport Tycoon'a benziyor.

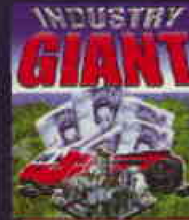
İzometrik grafikleri oldukça iyi, müzikler de fena değil. Ama oyunun genelinde bir eksiklik var. Ne diye soracak olursanız "Orijinallik" diyebilirim. Bence bu türe birkaç yeni fikir ekleyebilirlerdi. Onun dışında hiç fena değil.

Ozan Simitçiler

İkinci Yorum :

Ozan'ın da söylediği gibi Industrial Giant Transport Tycoon'a benziyor, ama kendince üstün yönlerinin olduğunu da kabul etmek gerekir. Bu üstünlük sadece grafiklerinden kaynaklanmıyor, ki grafikleri çok daha üstün, ekonomik yapı olarak da piyasadaki birçok oyundan daha iyi. Bir kere, hangi ürünü üreteceğiniz, ne zaman üreteceğiniz tamamen sizin kontrolünüzün altında. Bu yüzden piyasanın ne zaman neye ihtiyaç duyduğunu sürekli olarak takip etmeniz gerekiyor. Bunun için de gazetelerden faydalanıyorsunuz. Transport Tycoon'da üretimle değil, sadece üretilen malların gerekli yerlere ulaştırılmasıyla ilgilenmek durumundaydınız. İş simulasyonu diyebileceğim bir diğer oyun olan Capitalism Plus ile bir karşılaştırma yapacak olursam, Industrial Giant'ın biraz sönük kaldığını söylemem gerekir. Bilmem, belki endüstri mühendisliğinde okuduğumdan, belki de para piyasasında dönen dolapları oldukça iyi öğrettiğinden, benim tercihim hala Capitalism Plus'tır. Yine de güzel grafikleri ve yeterli düzeyde ekonomik karmaşıklığıyla Industrial Giant, ciddi oyunlardan hoşlanan ve birşeyler öğrenmek isteyen bilinçli azınlığın yeni gözdesi olabilir.

Blaxis



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: I-magic
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 4X CD ROM



FINAL FANTASY 7

Garip Japon Tiplerinin Saldırısı



Hani şu Japon çizgi filmlerindeki kocaman gözlü, ufacık tefecik karakterleri bilirsiniz. Hani şu Japon oldukları halde kesinlikle çekik gözlü olarak çizilmeyen karakterler. Herşeyi aklıma gelirdi de, bu karakterleri bir FRP'de göreceğim hayatta aklıma gelmezdi. PlayStation için yapılmış en iyi oyunlardan birisi olan Final Fantasy 7 bize bu karakterleri yönetme fırsatını veriyor, ama iyi mi ediyor, kötü mü ediyor daha karar veremedim, inşallah yazının sonuna doğru beraberce karar vericez.

Final Fantasy 7, direkt olarak Playstation versiyonundan PC'ye çevrilmiş. Bilgisayar oyunları teknolojisindeki bunca gelişmeye rağmen, bir oyun, bir platformdan diğerine aktarılırken orijinal versiyonundan mutlaka birşeyler kaybediyor. Ve maalesef Final Fantasy 7 de buna bir istisna değil. Programcılar da bunun bilincinde olacaklar ki, oyunun eksik yönlerini kapatmak için PC için, daha doğrusu üç boyut hızlandırıcısı olan PC'ler için savaş sahnelerini baştan yazmışlar. Ama öyle bir yazmışlar ki, ilk gördüğümde aklım uçtu. Japon çizgi filmlerinde görebileceğiniz bütün abartı efektler mükemmel bir şekilde dövüş sahnelerine uygulanmış. Bazı ileri düzey büyü ve özel hareketlerin animasyonları başladı mı bitmek bilmiyor, siz de ekranın başında ağzınız açık kalıyorsunuz. Tabii bu efektlerden faydalanabilmeniz için oyunu alırken bilgisayarcınıza şu sihirli kelimeyi söylemeniz lazım: "3DFx". Eğer 3Dfx yoksa, oyunu çeyrek ekran boyunda oynayabilirsiniz, ama alacağınız zevk de ona göre olur.

Final Fantasy 7'yi anlatmaya başlamadan önce, oyunu çalıştırmak için çektiğim çileleri sizinle simultane olarak paylaşmak istiyorum. Biraz sonra okuyacağınız hikayeden çıkartmanız gereken anafikir: Bu oyunu çalıştırmak, bir tabur deveyi Grand Canyon'dan atlatmaktan daha zordur.

Fakir, Ama Gururlu Bir Delikanlı Vardı Bir Zamanlar...

Evet, bu genç çalıştığı dergide yazmak için iyi bir oyun ararken, rafların birinde Final Fantasy 7'yi görmüş , hemen aşık olmuş ve alıp eve getirmiş. Ama oyun da çok nazlıymış canım. "İlla ki yüzgörümlük isterim" deyip, çalışmamakta direniyormuş. Sorunun video dosyalarında olduğunu anlayan fakir yazar, herşeyi bilen Microsoft babanın ActiveMovie programını yüklemeyi akıl etmiş. Ama hayır, oyun yine çalışmamış. Ertesi gün dergiye gelinir, alt kat komşusu Çağdaş'ın makinesinde oyun denenir ve çalıştığı görülür. O makinede Win98 vardır, bu nedenle dergideki makinesine Win98 kurar. Tahmin ettiği gibi oyun çalışmıştır, ama dergide 3Dfx olmadığından, Win98 CD'sini alıp deneme amacıyla (Buraya deneme amacıyla yazmıştır, çünkü deneyip hemen bilgisayarından silecektir, zaten fakir olduğundan Microsoft'la başının derde girmesini hiç mi hiç istememektedir) evinde de kurar. "Yuppi" der, çünkü oyun çalışmıştır. Ama sonra sevinci kedere dönüşür, ilk dövüş sahnesinden sonra oyun kitlenir. "Ya sabır" çekerek 3Dfx driver'larını değiştirir. Bu sefer de de-



mo'ların sadece sesleri çalışır. Fakir, gururlu sıfatlarının yanında cinnet eğilimli sıfatı da eklenen yazar çıldırmamak için bilgisayara format atmaya karar verir. Güzelce Win95 , üstüne de Win98 kurar, herşey yolunda gibidir, oyunu yükler, başlar, ilk savaşını yaparrr veeee.... Nayırdır, n'olamazdır, yine kilitlenmiştir oyun. Tam beylik tabancasına uzanırken, Final Fantasy 7'nin CD'sindeki 3Dfx sürücülerini yeniden kurmak gelir aklına. Hiç umudu yoktur, ama dener. Netekim Allah'tan ümit kesilmez misali, oyun çalışmıştır. Artık deli gibi oyunu oynamak ve aldığı parayı hak etmekten başka bir işi yoktur.

Yukarıdaki hikayenin gerçekleşmesinde yardımlarını esirgemeyen Windows98 İngilizce CD'sine, milyon tane çeşidi olan "Bilmemne sıkışmışı açıcı" video formatlarına, 6 farklı çeşidi ve bir o kadar versiyon numerosu olan 3Dfx/ Direct3D/ Glide sürücülerine teşekkürü bir borç bilirim.

BETA TESTER'lar Uyuyor Mu?

Bir oyun piyasaya sürülmeden önce uzuuuuun bir Beta testi aşamasından geçer. Bu aşamada bilgisayar oyunları üzerine uzmanlaşmış bir sürü kişi tarafından sonuna kadar oynanır. Bundan amaç, oyunun bir yerinde ufak tefek hatalar varsa, bunların belirlenip oyun piyasaya sürülmeden önce elenmesidir. Final Fantasy 7'deki hatalar ise küçük olmaktan çok öte, gözden kaçması imkansız hatalar. Bir kere, oyunla beraber gelen videoları gösteren program bir işe yaramıyor. Normal şekilde, yani hızlandırıcısız oynarsanız sorun yok, ama 3Dfx sürücülerini bir kere bile yanlış yüklerseniz geri dönüşü yok. Win95'i baştan kurmanız bile gerekebilir. Beta Testing aşamasından geçmediğini sadece donanımsal sorunlar göstermiyor, oyun içinde karşılaştığınız karakterlerle aranızda geçen konuşmalar Japonca'dan İngilizce'ye çevrilirken pek özen gösterilmediğinden, hangi karakterin kiminle ne hakkında konuştuğunu anlamanız bazen güçleşiyor.



Peki bunca sorununa rağmen biz bu oyunu neden açıklıyoruz? Çünkü oyun güzel, hem de çok güzel. Özellikle Japon çizgi filmlerine biraz olsun ilginiz varsa, savaş sahnelerine biteceğinize eminim. Her büyünün, her hareketin animasyonu ayrı ayrı ve özenerek PC için yeniden yazılmış. Bunun haricinde, Final Fantasy alıştığımız FRP'lerden bayağı farklı. FRP oyunlarındaki standart Dragon, Elf gibi karakterlerin yerine, garip garip ne olduğu anlaşılamayan bir sürü düşmanla karşılaşacaksınız. Bazıları güldürecek kadar garip olan bu düşmanlar, oyunun havasına girip biraz da ilerlediğinizde yerini oldukça büyük ve bir o kadar da korkunç mahlukatlara bırakıyor.

İnsanlar İkiye Ayrılır: Manga Sevenler ve Manga Sevmeyenler

Final Fantasy 7'nin grafiklerine bakınca çocuk oyunu zannedebilirsiniz. Ama oyunu biraz oynadıktan sonra göreceksiniz ki gayet derin bir konuya sahip. Oyunda Cloud Strife adlı (esas oğlan) karakteri sağa sola koşturuyorsunuz. Cloud, eski bir SOLDIER askeridir (bu cümlede kesinlikle bir tuhaflık yoktur). Bu SOLDIER denen örgüt sadece en iyilerin alındığı askeri bir gruptur. Küçük yaştan itibaren bu gruba girmeyi hayal etmiş olan Cloud, örgüte girdikten sonra aslında dışarıdan göründüğü gibi halkın iyiliği için çalışılmadığını, SHINRA adlı şirketin bütün pis işlerini bu askeri örgüte yaptırdığını acı bir şekilde anlar, ama geç kalır çünkü ailesinin de yaşadığı kasaba SOLDIER'ın en iyi askeri olan SEPHIROTH tarafından yok edilmiştir. SHINRA ise, dünyaya yaşam gücünü veren MAKO enerjisini emen ve her yere elektrik enerjisi sağlayan reaktörlerin yegane sahibidir. Dünyadaki herşey bu reaktörlere bağlı olduğundan bütün şehirler ve insanlar SHINRA'ya bağımlı durumdadır, SHINRA da bu durumdan sonuna kadar yararlanıp insanları bir güzel sömürmektedir. SHINRA'nın sömürdüğü bir başka şey de dünyanın yaşam gücü olan MAKO'dur. Elektrik üretmek için MAKO enerjisini dünyanın içinden çektikçe, dünyanın doğal dengesi bozulmakta ve canlılar ölüp, yerine tuhaf yaratıklar peydahlanmaktadır. Bunun farkına varan bir grup vefakar insan, BARRET WALLACE'ın önderliğinde AVALANCHE adlı illegal bir örgüt kurarlar ve SHINRA'nın reaktörlerine saldırılar düzenlemeye başlarlar. SOLDIER'dan ayrılan Cloud, para kazanmak uğruna katıldığı AVALANCHE'da çocukluk arkadaşı TIFA'nın da olduğunu öğrenince hem onu korumak, hem de SEPHIROTH'dan intikam almak için AVALANCHE'a katılır. Ve maceramız başlar...

Oyun Adventure ve dövüş ekranları arasında geçiyor. Adventure ekranlarında Final Fantasy'nin dünyasında istediğiniz gibi dolaşıyor, insanlarla konuşup bilgi topluyor, dükkanlara girip çeşitli silah ve büyüler ediniyorsunuz. Sakin sakin etrafta dolaşırken ekran birden dönerek değişirse, bir düşmana rastladınız demektir. Dövüş ekranları, daha önce de söylediğim gibi oyun tarihinde çığır açacak kalitede. Oynanış olarak yarı Real-Time, yarı Turn bazlı diyebilirim. Ekranın üstünde sürekli değişen kamera açılarıyla grubunuzu ve düşmanlarınızı görüyorsunuz. Aşağıda sağda sürekli dolan iki gösterge göreceksiniz. Bunlardan TIME yazan, adamınızın hızına bağlı olarak dolacaktır. Dolduğunda ise düşmanı saldırma, büyü yapma ya da elinizdeki eşyalardan birisini kullanma şansına sahipsiniz. TIME gös-



tergesinin solundaki gösterge olan LIMIT, çoğu dövüş oyununda da bulunan bir özelliği bu oyuna da katıyor. LIMIT özelliği adamınız dayak yedikçe dolar, sonuna dayandığında ise o karakterin özel hareketlerinden birisini yapabilirsiniz. Her karakterde 4 seviyede toplam onbirer tane özel hareket var. Üst seviyedeki hareketlerin LIMIT sınırına ulaşmanız daha uzun sürüyor, ama bu hareketlerin düşmana verdiği hasar veya size sağladığı faydalar da ona göre fazla oluyor.

MAKO Enerjisinin Güzellikleri

Bu dünyaya yaşam gücü sağlayan MAKO enerjisi yoğunlaştırılarak MATERIA denilen büyülü toplara dönüştürülebiliyor. Bunları etrafta dolaşırken bulup alabilir veya MATERIA dükkanlarından satın alabilirsiniz. Bu topları üzerinizde taşıdığınız silah ve zırhlardaki boşluklara yerleştiriyorsunuz. MATERIA toplarının hepsi büyü amaçlı değil, genel amaçlı olanları da var. Ve işin en güzel yönü, büyüleri mantıklı bir şekilde birleştirerek yeni büyüler de elde edebiliyorsunuz.



Mesela, birleşik iki MATERIA boşluğuna ICE ve ALL MATERIA topları yerleştirirseniz, karşınızdaki bütün düşmanları aynı anda vurabilirsiniz. Ayrıca STEAL, SENSE gibi düşmanın elindeki nesneleri çalmak ve düşmanın gücünü anlamak için kullanabileceğiniz MATERIA güçleri de var. Ve bütün bunların haricinde ENEMY SKILL diye bir MATERIA var ki, oyundaki büyü sayısını hemen hemen ikiye katlıyor. ENEMY SKILL'i yüksek olan bir karakter, düşmanın kendisine yaptığı büyüleri şak diye öğrenebiliyor. Bütün bunlar, büyüleri karıştırıp kullanabildiğiniz de hesaba katılınca, düşmanlarınıza 150'den fazla büyüyle karşılık verebileceğiniz anlamına geliyor.

Menülerden Nefret Ettiğimi Söylemiş Miydim?

Oyunun orijinal tuş kontrolleri iğrenç bir şekilde tamamen nümerik klavyeye atanmış. Ok tuşlarıyla adamınızı yönetiyorsunuz. ARTI tuşuyla menüye giriyor, INS tuşuyla menülerden geri çıkıyor, verdiğiniz komutları iptal ediyorsunuz. ENTER ise seçim yapabiliyor, 9 ile girdiğiniz ekrandaki çıkışları görebiliyorsunuz. Adventure ekranında kamera açıları sürekli değiştiğinden, bazen çok absürd ekranlarla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. O zaman çıkışları görmeniz bayağı işinize yarayacaktır.

Oyun çok geniş bir alanda geçiyor. O kadar geniş ki, başka hiçbir şeyle uğraşmadan oyunun çözümüne bakarak ve hiçbir yerde takılmadan oyunu bitirmek için 70-80 saat gerektiğini söylüyorlar. Ayrıca konu da giderek dallanıp budaklanmaya başlıyor. Amacınızın SHINRA adlı şirketi yok etmek olduğunu düşündüğünüz anda, SHINRA'nın başkanı öldürülüyor, işin içine daha büyük (bayağı büyük) güçlerin karıştığını anlıyoruz.

Biraz Tavsiye İsterseniz, Buraya Buyurun

✔ Şehirlerde dolaşırken gördüğünüz bütün insanlarla konuşun. Kasabadaki bütün evlere girip çıkın ve size verilen bütün görevleri büyük küçük demeden yerine getirmeye çalışın. Bu görevlerden alacağınız bazı özel eşyalar hiç beklemediğiniz bir anda işinize yarayabilir.

✔ Oyunun menüleri ilk başta karışık gelebilir, ama kullandıkça alışacaksınız. Özellikle sonradan menülere eklenecek olan PHS seçeneği, daha sonra karşılaştığınız adamları gurubunuza istediğiniz anda alabilme olanağı veriyor. Grubunuzda aynı anda üç kişi bulunabildiği halde, sonradan karşılaşacaklarınız ve bulması çok zor olan gizli karakterlerle beraber yönetebileceğiniz on kadar farklı karakter var. Sadece Cloud'u değiştiremiyorsunuz, çünkü hikaye onun etrafında gelişiyor.

✔ Oldukça sık karşılaşacağınız metalik düşmanlarınıza karşı elektrik bazlı büyüleri kullanmalısınız, çünkü en zayıf oldukları yönleri elektrik.

✔ LIMIT hakkınızı iyi kullanın, çünkü bir kere kullandığınızda yeniden dolması için hem bayağı bir hasar almanız hem de belli bir süre geçmesi gerekiyor.

✔ Enemy Skill MATERIA'sı bulduğunuzda kaçırmayın.

✔ Güçlü büyülerinizi ALL MATERIA'sı ile birlikte kullanırsanız, düşmanın gözünün yaşına bakmazsınız.

Bu kadar iyi bir oyunun beş yıldız alamamasının tek sebebi, Adventure kısmının zayıf kalan grafikleri, oyunun çalışabilmesi için epey uğraşmak zorunda kalınması ve karakter konuşmalarının sesli değil, yazılı olarak, üstelik pek de iyi olmayan bir İngilizce ile yapılıyor olması. Ama Final Fantasy 7, belki de türünün PC'deki tek örneği. Tuhaf Japon karakterleri ve espri anlayışıyla bezenmiş olmasını ilk başta garipseyeceksiniz, ama bir alıştınız mı, hele bir de konuya ısındınız mı vay halinize, oyunun başından bir daha kalkamazsınız.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: Eidos/Squaresoft
Pentium 166,
32 MB RAM, 260 MB HDD,
4X CD ROM



MECH COMMANDER™

THE FIRST MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

Savaş Rüzgarları

Bu oyunu uzun zamandır bekliyordum, iki sebepten dolayı, birincisi dev savaş robotlarını severim, ikincisi de alışılmış stratejilerden sıkıldım. Starcraft oynarken bile en çok kullandığım birim Terran-Goliath, ama bir süre sonra birbirinin benzeri elli robotla düşmana dalmak sıkıntı veriyor. Bir de onları üretene kadar uğraşmak var tabii, şu binayı yap ki robot fabrikası kurabilesin, bu binayı yap ki zırhı geliştirebilesin ve daha bir sürü detay. Üs kurmaktan bıktım usandım desem yalan olmaz, her stratejide aynı hikaye, malzeme topla, bina yap, topyekün saldır, ya ez geç, ya da ezil! Strateji bunun neresinde? Gerçek bir savaşta hangi ordu savaş alanında tank üretir ki? Mech Commander tüm bu ve benzer oyunlara bir alternatif olacak gibi görünüyordu, tüm hazırlığını üsteyken yap, savaş alanında sadece savaşla meşgul ol, işte tüm o detaylara boğulmadan oynayabileceğiniz gerçek bir savaş oyunu, ya da en azından ben öyle olacağını sanmıştım. Ama ne yalan söyleyeyim, pek çok açıdan bu oyun bende tam bir hayalkırıklığı yarattı. Doğrusu bu oyundan nefret etmek için elimde çok fazla sebep var, hem de bu kadar büyük bir potansiyele sahip bir oyundan.

Sistemler Açık

Mech Commander Windows 95 ve 98 altında çalışmak üzere hazırlanmış, test edilmiş olmamasına rağmen NT 4.0 altında da çalışabileceği belirtiliyor. Gereken minimum sistem şöyle, Pentium 133 işlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 150 MB boş Hard Disk alanı, ses kartı ve bir Mouse. Eğer Multi-Player oyunlara katılmak isterseniz, hızlı bir modem de gerekecek demektir. Tavsiye edilen sistem ise P-200, 64 MB RAM, 600 MB HDD olarak belirtiliyor. Eğer kurulum esnasında tam kurulumu seçmezseniz, bu durum oyun esnasında bilgilerin CD üzerinden okunmasına ve haliyle oyunda bol miktarda takılma yaşanmasına sebep olabiliyor. Ayrıca oyunda klavyeye büyük görev düştüğünü de söylemek gerek, pek çok komutu Mouse ile vermek mümkün değil.

İniş Bölgesine Yaklaşıyoruz

Olaylar 31. yüzyılda geçiyor, mekan ise alışılmış Battletech evreni. Uzun süredir kendi içinde savaşan Star League üyesi hükümetler birdenbire kendilerine Clan adı veren bir topluluğun saldırısına uğrarlar. Clan orduları her açıdan çok güçlüdür ve bir anda hemen tüm gezegenleri ele geçirirler. Üstelik Clan üyeleri arasında tam bir beraberlik vardır. Kısa sürede kaçacak hiç yeri kalmayan Inner Sphere üyeleri son ve umutsuz bir saldırıya geçerler. İlk hedefleri de oldukça büyük önem taşıyan Port Arthur gezegenidir. Bu gezegen en güçlü Clan üyelerinden biri olan Smoke Jaguar Clan tarafından işgal edilmiştir ve karşı saldırı beş aşa-



malı olarak gerçekleştirilecektir. Burada siz Commander Harrison rolünü üstleniyorsunuz, işiniz savaş alanındaki Mech ünitelerinize taktik vererek onları zafere götürmek. Ama bu kadarla kalmıyor, emrinizdeki birimleri hayatta tutmakla olduğu kadar, onları savaşa hazırlamakla da yükümlüsünüz. Bu iş en az savaş kadar önemli ve hatta o denli zor.

Gözünüzü Dört Açın

Öncelikle oyuna şöyle bir göz ata-



lım. Herşey iki ana bölümde toplanmış durumda, savaş hazırlığı ve savaş. Savaş öncesinde istediğiniz gibi hazırlanmak için yeterince vaktiniz var ve doğrusu buna ihtiyacınız da var. Herhangi bir üretim yapmak söz konusu değil, size belli bir miktar Resource Point (RP) veriliyor; bunu harcayarak pilot, robot, donanım ve destek araç-



ları satın alıyor, yine bu puanlarla onarım yapıyorsunuz. İki malzeme kaynağınız var, üs depoları ve savaş alanı. Depolarda her zaman herşey bulunmuyor, hele ilk görevlerde tam bir malzeme kıtlığı yaşıyorsunuz. Bu yüzden öncelikli malzeme kaynağınız hep savaş alanı oluyor. Savaş alanında hasara uğratacağınız düşman araçları ve ele geçireceğiniz malzeme depoları ikmal yapmanın en emin yolu, tabii elinizde bulunan fazla malzemeyi her zaman için RP karşılığı kumandanlığa satabilirsiniz, ama şunu bilin ki bu oyunda fazla malzeme diye birşey yok, hele ele geçirmeyi başardığınız düşman Mech şasilerini asla satmayın. Sebebine gelince, Clan tarafından kullanılan her Mech ve her donanım sizinkilerden kat kat daha üstün. Silahlar daha güçlü ve daha hafif, robotlar daha sağlam, daha hızlı ve daha çok cephane taşıyabiliyor. İşin en pis tarafı da bu zaten, karşınızdaki düşman donanım açısından sizden çok daha üstün durumda. Ama tüm sıkıntılarınız bu kadarla kalmıyor, her göreve götürebileceğiniz Mech sayısı sınırlı, bu sayı on ikiyi aşmıyor, o da bazen. İlk göreve sadece üç hafif Mech ile çıkıyorsunuz. Bu kadarla da kalmıyor, bir de ağırlık limiti var. Dropship görev bölgesine ancak belirli bir ağırlığı taşıyabiliyor. Diyelim ki 8 Mech götürme izniniz var, ama ağırlık limiti 200 ton, hadi bakalım çıkın işin içinden. Bu en fazla 2 ağır ve 2 hafif Mech demektir, tabii elinizde ağır sınıf varsa. Tabii her Slot'u doldurup 8 tane 25 tonluk Commando indirebilirsiniz, ama bir Clan Mad Cat ile karşılaşmak demek adamlarınızın en az yarısını kaybetmek demek olur, o da şanslıysanız. Tüm bu donanım hikayesi bir yana, sadece ağırlık sınırı cıvatalarınızı sıyırmaya yeter!

Saldırıya Uğradık!

Herşeyi halledip görev brifingine bir baktınız ve artık hazırsınız. Brifing derken sadece köşede beliren ve amaçlarınızı belirten küçük bir yazıdan bahsediyorum, ne, İngilizce bilmiyor musunuz? Eh, başınız sağ olsun! Çünkü her görevde bir sürü özel hedef var, bu oyunda harita temizlemekle bir yere varamazsınız, zaten hile yapmadan haritayı temizleyemezsiniz, hatta genelde hayatta bile kalamazsınız. Neyse ki tüm görev bölgesini detaylarıyla gösteren bir harita var, ama bakalım durum öyle mi? İşte göreve başladık ve hafif çaprazdan bölgeyi görüyoruz. Ama o da ne? Savaş sisi var, ya hani üsteyken bu meret harita kabak gibi ortadaydı, ne oldu da şimdi bastığım toprağı bile göremiyorum? Hadi birimleri görmemek neyse de, ya coğrafi yapının tamamen kararması nasıl bir saçmalıktır! Ah, grafiklere ve efektlere söyleyecek bir sözüm yok! Herşey iki boyutlu ve Bitmap olmasına rağmen bu oyun



görsel açıdan tam anlamıyla mükemmel. Hele görüntüyü yakınlaştırınca tasarımlara iyice hayran olacaksınız. Birim animasyonlarında ve harita detayında kesinlikle cimrilik edilmemiş. Üstelik yükseklik ve bunun etkileri kesinlikle geçerli, tepeden daha uzağı görebilir, ardında kalarak radarlardan gizlenebilirsiniz. Ayrıca başta ormanlar olmak üzere haritada herşey yok edilebilir biçimde tasarlanmış, yani ağaçları yakıp alternatif bir yol açabili-



yorsunuz, ama gaz depolarını patlatırken uzakta kalın yoksa kavrulursunuz!

Cephanem Bitiyor!

Ekranın sol üst tarafındaki göstergeler bilmek istediğinizden fazla bilgi içeriyor denebilir. Sebebine gelince, orada bulunan tüm bilgiyi incelemeye



kalkmak ipin ucunu kaçırmanızı sağlamaktan başka bir şeye yaramaz. Oyun Turn-bazlı olsaydı, tüm o bilgi çok işinize yarardı, ama burada herşey bir anda oluveriyor. Hangi Mech neresinden vurulmuş, cephanesi ve sistemleri ne durumda, bunlarla uğraşacak zaman kalmıyor. Durumu görmek için doğrudan her robotun altında görünen sağlık çizgisine bakmak zorundasınız, ki bu da işi diğer oyunlar gibi yüzeysel bir hale sokuyor. Oysa bu şekilde bir yere varmak çok zor, karşınıza çıkan çoğu Mech sizinkilerden daha sağlam, onları devirebilmek için zayıf noktalarından vurmanız gerek. Klavyenin sağındaki rakam tuşlarıyla bir düşmanın belli bir bölgesine nişan almak ve kontrol panelinden onun durumunu görmek mümkün, ama buna asla zamanınız olmuyor. Hem zaten en usta pilotunuz bile burnunun dibindeki bir Masakari'yi bacağından vuramıyor, yani fikir iyi ama uygulama neredeyse sıfır.

Zırhım Dağılmak Üzere!

Doom ya da Mech Warrior, ne oynarsanız oynayın altın kural asla hareketsiz kalmamaktır. Devamlı hareket halinde değilseniz, zaten çatışmayı baştan kaybedersiniz. hafif bir Mech ile daha ağır bir araca karşı tek şansınız çevresinde dolanıp zayıf noktalarından vurmaktır. Hadi zayıf noktadan vurma işini yapamıyoruz, bari hareket halinde olup avantaj kazanalım diyorsanız, ona da geçmiş olsun. Saldır emrini verince adamlarınız kek gibi dikilip düşmanla karşılıklı cephane takasına başlıyorlar. Tabii devamlı sağa sola tıklayıp onları kendiniz hareket halinde tutabilirsiniz, ama yapay zekaları o kadar düşük ki, düz bir meydanda birbirlerinin etrafından dolanamıyorlar, hele etrafta bir sürü engel varsa o zaman tamamen işi berbat ediyorlar. Hesapta bu araçlara pilot atama işi çok önemli, ama hiçbiri bir maruldan daha zeki değilse



bununla neden uğraşayım ki? Bunun üstüne bir de komutların kısıtlı olması gibi bir sorun var, belli mesafeden saldırma, ilerleme ve ele geçirme gibi sınırlı komut mevcut, onlar da kimi zaman akla gelmedik sonuçlar doğuruyor, mesela belli bir mesafeden saldırmasını söylüyorsunuz, ama onlar hiçbir şey yapmadan etrafta gezinmeyi tercih ediyorlar! Zaman limitli görevlerde bu nasıl can sıkıcı olabiliyor bilemezsiniz. Ayrıca açılış demosunda olduğu gibi adamlarınıza belli bir rota çizip düşmana karşı taktik uygulamayı planlıyorsanız unutun, oyunda öyle birşey yok! Demoda gördüğünüz çoğu şey oyunda yok, demo ve oyun iki ayrı dünyanın insanları!

Neden?

Evet neden? Neden bu oyun bugüne dek gördüğüm en kazık oyun? Çünkü görevleri tasarlayanların aklında tek şey varmış, size oyunu kaybettirmek! Tamam bir oyun zor olur, ama burada iş çok daha kötü. Görevler hep aynı şekilde gelişiyor, asla bir değişiklik olmuyor. Bir görevi elli defa oynayıp kimin, nereden ve ne zaman geldiğini ezberlemek durumundasınız. Düşman yapay zekası iyi gibi görünebilir, ama değil, çünkü tamamen belli bir senaryoya göre hareket ediyorlar, her zaman aynı şeyi yapıyorlar, bir görevi bin defa da oynasanız o *Mad Cat* aynı saniyede, tam aynı noktadan geliyor ve aynı anda da kaçıyor. Bu defa farklı bir taktik uygulayayım, bakalım ne olacak diye hiç uğraşmayın, kim nerede onu ezberleyin. Hiç yaratıcı değil, iş stratejiye gelince StarCraft bu oyunu beşe katlar. Zaten teknik açıdan ve sayıca düşmanınız sizden daha üstün, bir de olaylar hep aynı biçimde gelişince hiç şansınız kalmıyor. Söylemediğim birşey kaldı mı bilemiyorum, fakat sonuç olarak bu oyun Turn-bazlı olmalıydı. Görevler bağımsız gelişmeliydi, yapay zeka daha iyi olmalıydı, daha bol komut olmalıydı, oyun bu kadar da kazık olmamalıydı. Oyuna üç yıldız verdim, çünkü grafikler, harita tasarımı, ses efektleri ve özellikle açılış demosu harika. Ama korkunç bir potansiyel taşımasına rağmen oyun tam anlamıyla büyük bir düş kırıklığı yaratıyor. Sinir sahibi olmak istemiyorsanız uzak durun.

Storm Guard

MECH COMMANDER

LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Firma: Micro Prose
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 180 MB HDD,
4X CD ROM





Microsoft Baseball 3D 1998 Edition

Beyzbol Nedir, Ne Değildir?

Microsoft gittikçe daha fazla bulaşıyor bu oyun işine. Hayır, o değil, adamlar işlerini de biliyor. En iyi oyun programcılarını alabilecek paraya sahip olduklarından, normal olarak çıkarttıkları her oyun hit oluyor. Bakınız: Age of Empires ve Close Combat 2, bakınız: Outwars. Ve en son olarak karşımıza yeni bir spor simulasyonuyla çıktılar: Baseball 3D 1998 Edition. Aslında bu oyunu Kadir'e vermiştim ama, 3D kartı gerektirdiğini söyliyerek reddetti, ben de National Geografic'i kakaladım kerataya, ehiehi (Multimedia sayfalarında, okuyorsunuz değil mi?). Ne yazık ki, her Türk erkeği gibi, benim spor bilgim de futbol, basketbol, yüzme, hentbol, tramplenden atlama (!!!) gibi branşlarla kısıtlı olduğundan, bu oyunu açıklamam için gidip hızlandırılmış beyzbol kursuna yazıldım. Bakın şimdi:



Aslında olay az biraz futbolla benzeşiyor. İşte, iki takım var, olay yeşil bir sahada cereyan ediyor, bir adet top var ve herkes ona vuruyor ha vuruyor, tribünler var, ebleh seyirciler var falan. Ama benzerlik burada bitiyor. İki takım sırayla vurucu ve tutucu olarak yer değiştiriyor (bunların mutlaka ecnebice bir karşılığı vardır, ama ben bilmiyorum). Topu atan kişi (kendisi atıcı oluyor), topa vurmaya çalışan kişinin (batter denir kendisine(bakın bunu biliyormuşum!)) arkasındaki takım arkadaşına atar topu, ama tutucunun hemen önündeki rakip takımın vurucusu da elindeki zopayla topa elinden geldiğince sıkı bir şekilde vurmaya çalışır. Eğer vurursa, atıcının takımındaki dört adamlar karıncalar gibi koşturarak topu tutmaya çalışırlar. Eğer tutarlarsa, diğer üç kaledeki adamlarına ulaştırırlar. Tabi, topa vuran zat da saatin tersi istikametinde elinden geldiğince hızlı koşarak kalelere ulaşmaya çalışır. Eğer top kaledeki tutuculardan birisine ulaşmadan önce vurucu kaleye ulaşırsa, orada kalır. Daha sonra onun yerine diğer vurucu geçer ve eğer ki üç kaleyi de dolaşıp, başlangıç noktasına birisi ulaşabilirse, vurucu takım bir puan alır. Eğer vurucu üstüste üç vuruşu kaçırırsa oyundan çıkar, yerine yenisi gelir. Böylece, üç vurucu da elenince takımlar yer değiştirir, atıcı vurucu olur, vurucu da atıcı............ Gözünü sevdiğimin futbolu yaw, ne biçim oyun bu, anladıysam arap olayım.





Baseball 3D, çok güzel grafiklere sahip. Daha önce herhangi bir beyzbol oyunuyla bir alakam olmadığından bir karşılaştırma yapamayacağım ama, gördüğüm kadarıyla grafik olarak rakiplerinden çok üstün. Fakat anladığım kadarıyla oynanış bakımından kolaylaştırmak için abartılı menejerlik opsiyonları oyuna katılmamış. Gerçi bu adamlarınızı özelliklerine göre yönetemiyeceğiniz anlamına gelmez. Biraz da olsa menejerlik yapabilirsiniz. Atıcıları, tutucuları kendiniz belirliyebiliyorsunuz. Ve oyunun başlangıcında zorluk seçebiliyorsunuz. Ama istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.



Oyun sırasında tutucu ve atıcı olmanıza göre tuşların yaptıkları değişiyor. Genel olarak S,D,F,E tuşlarını kullanıyorsunuz. Tabi ben kolay zorluk derecesinde oynadığımdan sadece bu tuşları kullandım, zor seviyede nasıl olur bilmem.

Türkiye'de bir beyzbol oyunun satılabileceğini kesinlikle düşünmeyen ben, orijinal kutusunda ve orijinal fiyatıyla bir beyzbol oyunun nasıl satılabileceğini çok merak etmekteyim. Neden orijinal almak zorundasınız, çünkü oyun Microsoft firmasının, yani bu oyunun kopyasını almak istememelisiniz. Eğer beyzbol gibi bir saplantınız varsa, bu oyun çoğu rüyanızın gerçekleşmesi anlamına gelmekte.

BlaXIS



LEVEL KARNESİ

SPOR SİMULASYONU

Firma: Microsoft
(212) 258 59 98
Pentium 150, 16 MB RAM,
280 MB HDD,
4X CD ROM, 3D Hızlandırıcı





Uzay Simulasyonlarının Şahı

Eskiden Amiga'sı olanlar bilirler, Frontier adlı bir oyun vardı. Hayatımda gördüğüm en geniş oyunlardan birisiydi. Bilinen (ve henüz bilinmeyen) yıldız sistemlerinin hemen hepsi oyunda bulunuyordu. Üstelik gezegenleri sadece uzaydan görmüyor, gezegen üzerindeki ülkelere, şehirlere gidip ticaretle uğraşabiliyor ya da korsanlık yapabiliyordunuz. Frontier, strateji-simulasyon ve ticaretin mükemmel bir karışımıydı, deli gibi geniş bir uzayda geçiyordu ve işin en komik tarafı, bir tek Double Density diskete sığmıştı. Şimdi, günümüzün uzay simulasyonlarına bakınca ne görüyoruz? Onca depolama kapasitesine, grafik, hafıza ve işlemci gücündeki artışa rağmen, dört sene öncesinin tek disketlik oyununa kafa tutabilecek detaya ve genişliğe sahip tek bir oyun bile yok. Haa, birisi Wing Commander mı dedi ? Tamam, Wing Commander'ın savaş olayı iyidir, hatta Prophecy'deki FX grafikleri ile resmen görsel bir şova dönüşmüştür bu savaşlar, ama üç karışlık su kadar sığ bir yapıya sahip değil miydi oyun? 5 dakikalık demolar eşliğinde görevini izle, ana gemiden kalk, birilerini yok et veya dost gemileri koru, in ve sonuçları gösteren 10 dakikalık bir demo daha seyret. Ticaret, strateji hak getire. Privateer 2'mi dediniz, güldürmeyin Allah aşkına. İncir çekirdeğini doldurmayacak bir konuyu, çorba kaşığı kadar bir sisteme sıkıştırıp, eksikliklerini







örtmek için güzel grafiklerle makyaj yapmışlardı ve biz de iyi oyun diye yemiştik. İşte, bu ve bunun gibi tecrübelerimden dolayı, Freespace'in adını ilk duyduğumda, bir oyun dergisi yazarının yapmaması gereken bir hataya düştüm. Oyuna önyargıyla yaklaştım.

Freespace CD'sini alıp drive'a taktığımda içimden, "Ah, bir Wing Commander klonu daha" diye geçiriyordum. Oyun kuruldu, demo bitti ve oyun başladı. Ve ben yaklaşık 4 saat sonra hala oyunun başında, sırtımdan soğuk terler akarken ekrana doğru haykırıyordum, "Arkana bak, arkaha baaaaak!!! Arkandan geliyorlar salaaaak!!!!".

Çok Heyecanlandım...

Descent: Freespace'in, kargacık burgacık koridorlarda geçen, gerçek 360 derecelik serbestlik sağlayan ve her oynadığımda midemin kalkmasına yol açan (midemin kalkması oyun kötü olduğundan değil, midem bulanıyor, başım dönüyor da ondan) Descent oyunlarıyla alakası yok. Freespace, bir disk sıkıştırma programının adı olduğundan, telif haklarını korumak için Descent adını kullanmışlar. Yani Freespace, kendi başına ayakta duran, şimdiye kadar çıkmış bütün uzay simulasyonlarından daha dolu, daha hızlı ve daha heyecanlı mükemmel bir oyun. Ve evet, yukarıdaki BÜTÜN sıfatına Tie Fighter da dahil. Freespace'in savaşları o kadar dolu, o kadar hareketli ki, Wing Commander'da şansınıza küfrederek oradan oraya kaçtığınız savaşlar ağır çekim gibi gelecek size.

Oyunun konusu, her uzay simulasyonunda olduğu gibi, gelecekte geçiyor. İnsanlar, karşılaştıkları ilk yabancı uygarlık olan Vasudian'lar ile kıyasıya bir savaş içindedir. Nedendir, ne zaman başlamıştır bu savaş, oyun içinde hiçbir zaman öğrenemiyoruz. Kim takar? Neyse, insanlar kendilerinden başka didişecek birilerini bulmuş olmanın verdiği heyecanla savaş naraları atarken, ortaya nereden geldiği belli olmayan esrarengiz bir ırk çıkar ve önlerine çıkan herkesi yok etmeye başlar. İsmini bilmediklerinden, bu ırka Hintliler'in ölüm tanrısından esinlenerek Shivan adını takarlar. Ve daha ne olduğunu anlamadan, bir hayatta kalma mücadelesi içine düşen insanlarla Vasudianlar müttefik olup yan yana savaşmaya başlarlar.

Çok Üzüldüm...

Oyun mantığı diğer uzay simulasyonlarıyla aynı. Temel olarak bir görevden diğerine atlıyor, biryerleri yok ediyor ya da koruyorsunuz. Ama çok yakın zamanda sizin de göreceğiniz gibi, bunu yapmak anlatmaktan kat kat daha zor. Shivan gemileriyle ilk karşılaştığınızda göreceksiniz, silahlarınızın etkisiz kaldığı bir tür enerji kalkanı kullanıyorlar. Buna hem sinir olacaksınız, hem de sonradan böyle olduğuna şükredeceksiniz, çünkü silah sistemleriniz Shivan gemilerine kilitlenemiyor! Bu nedenle, bu enerji kalkanının uzaydaki parlamasını takip ederek düşmanınızın yerini bulmak zorundasınız. Ne kadar hoş değil mi? Neyse, bu benim için güzel bir nostalji olacak, öyle pat diye bilgisayarla kilitlenip, küt diye füze salladığınız savaşlardan gına gelmişti. Biraz da pilot tarafımızı konuşturalım değil mi?



Freespace'deki görevler, dallanarak ilerliyor. Bir görevde başarılı veya başarısız olmanız, oyunun gidişatını etkiliyor. İlerlemek için bazı görevleri kesinlikle bitirmeniz gerekiyor, ama oyunu bir daha oynadığınızda aynı yolu izlemek zorunda değilsiniz.

Descent Freespace'de kırk farklı gemi var. Uzay donanmasının belkemiği GTF Apollo avcı uçağından, devasa boyutlardaki GTD Orion sınıfı uçak gemisine kadar birçok çeşit var. Shivan gemileri ise tam anlamıyla korkunç, özellikle de oyunun ilk aşamalarında kalkanlarına hiçbir şey işlemezken. Ve özellikle büyük gemilerin yanından geçerken, "gerçekten küçük" olmanın nasıl bir duygu olduğunu anlayacaksınız. Gemilerin üstünden alçak uçuşa geçtiğinizde, kendinizi ilk Star Wars'daki "Torpido Run" sahnesinde gibi hissedeceksiniz.

Çok Sevdim...

Freespace'in zayıf kaldığı tek yer, anlatım, yani sunuş. Oyunun başından itibaren oyuncu 14 yıllık bir savaşın sürdüğü koskoca bir uzayın ortasına salıveriliyor. Bu savaş nedir, ne zaman başlamıştır belli değil. Sanki bu bir devam oyunuymuş da, oyuncu ilk oyunu avucunun içi gibi bilmeliymiş gibi bir durum çıkıyor ortaya. Bunun yanında, görev brifingleri de tam anlamıyla kapalı kutu. Kuru kuru bir metin ve onları okuyan bir sesten ibaret olan brifingler, bir süre sonra zihninizde "Neden ve kimin için savaşıyorum" sorusunun oluşmasına sebep oluyor.

Tek kişilik oyundan sıkılırsanız, oldukça iyi hazırlanmış Multiplayer opsiyonuna bir göz atabilirsiniz. Multiplayer özelliğinin olması bu oyun açısından oldukça büyük bir artı, çünkü Wing Commander serilerinin fanatikleri bu seçenekten hep mahrum kalmıştı. Ve sanki bütün pozitif yanları yetmiyormuş gibi, programcılar oyunun içine FRED (Freespace Editor) adlı bir program eklemişler. Bununla kendi uzay savaşlarınızı dizayn edip bayağı bir eğlenebilirsiniz. Bu kampanya editörü, basit bir programcık değil. Savaşlara katılacak



gemilerin türü, savaş alanına giriş ve çıkış noktaları, savaştayken ne yapacakları ve nasıl davranacaklarının yanı sıra, brifingdeki konuşmaları bile mikrofon aracılığıyla kendiniz kaydedebiliyorsunuz. Harika, sonunda gerçekten işini gerektiği gibi yapan bir EDİTÖR görmek hoşuma gitti!!! (Dikkat, burada anlayan için çoook ince bir gönderme var).

Yeni bir Campaign'e başladığınızda mutlaka, ama mutlaka alıştırma görevlerini uçun. Oyun içinde gereken bütün tuşlar, basit manevralar ve daha önce uzay simulasyonu oynamamış olanlar için bu tür oyunların mantığı, alıştırma bölümlerinde iyice öğretiliyor. Tuşları iyi öğrenmenizi tavsiye ederim, çünkü o kadar çok tuş var ki, herhangi birisini kendinize göre değiştirmek istediğiniz anda, bir başka tuşun yerini işgal etmiş oluyorsunuz. İlk kez oynadığım oyunun tuşlarını mutlaka kendime göre değiştirme huyu olan ben, bu oyunun tuşlarını da değiştirme girişiminde bulundum. Yaklaşık dört sayfalık tuş kontrolleri gözümün önünden akıp gittikten sonra, mahzun bir şekilde DEFAULT'a bastım ve oyunuma geri döndüm. Adamlar klavyede kullanılmadık tuş bırakmamış.

Burnum Çok Sürttü...

Uçuş sırasında çok ince detaylar atlanmamış. Mesela, geminin vurduğunuz yerinden alevler çıkmaya başlıyor, iyice hasar alan gemilerden elektrik akımları çıkıyor ve başıboş sürüklenmeye başlıyor, büyük gemilerin topları saldırının geldiği yöne doğru dönüyor falan. Bunun yanısıra, kanat adamlarınızın ve düşmanların hareketleri de gayet gerçekçi. Kanat adamlarınıza "Uçuş hizasına girin" dediğiniz anda, fena halde savaşmakta olanların haricindeki kanat adamlarınızın, düşmanı bırakarak yanınıza doğru gelmeye çabaladıklarını görebilirsiniz.



Oyun içinde sıkça kullanacağınız bazı tuşları belirtmem lazım, gerçi klavyedeki hangi tuşa bassanız bir işe yarıyor, ama aşağıdakiler en önemlileri:

TAB: Afterburner, yani ani hız sağlayan geçici motorlar.

M: Match Target Speed: Rakibinizin arkasına takıldığınızda hızlarınızı eşitlerseniz, çarpışma derdi olmadan lazerle işini bitirebilirsiniz.

A-Z: Hızlanma ve yavaşlama.

BACKSPACE: Hızı sıfıra düşürme.

ENTER: Füze at.

SPACE: Lazer tut.

Ammma kısaittım tuşları ya, oldu mu şimdi? Olmadı ama, bütün tuşları vermeye kalksak, veremeyiz. Bunlar da hakikaten oyun içinde en çok kullanacağınız tuşlar. Hem zaten hangimiz simulasyonlardaki dış kamera açılarıyla uğraşırız ki, arada sırada manzara görmek istediğimiz zamanlar haricinde ?



Ama, senin gibisini görmedim...

Şimdi, elimizde oldukça iyi bir uzay savaşı simulasyonu var, ama durun, ne düşündüğünüzü duyar gibiyim. Uzun zamandan beri süregelen bir savaş, esrarengiz bir uzaylı ırkı işe karışıyor ve herşey bir anda değişiyor... Biz bütün bunları daha önce görmemiş miydik? Cevap kesinlikle "Evet, görmüştük", ama bu yüzden Descent: Freespace'i suçlamamak lazım. Çünkü şimdiye kadar gördüğümüz bütün uzay simulasyonlarının ilginç bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor Descent: Freespace. Wing Commander: Prophecy'nin grafikleri X-Wing'in enerji dağıtım sistemi, Wing Commander III'ün dallı budaklı grafik sistemi, Tie Fighter'daki gibi ek kuvvet çağırabilme opsiyonu, gemilerin farklı yerlerini hedef alabilme kabiliyeti, X-Wing vs Tie Fighter'ın çoklu oyuncu opsiyonu. Bütün bu oyunların en iyi yönlerini Descent: Freespace'de bulacaksınız. Yalnız oyunun böylesine bir karışım halinde olması, aynı zamanda hem en iyi yanı hem de en zayıf tarafı. Çünkü Descent: Freespace'de hiçbir yenilik bulamayacaksınız. Sadece bütün oyunların en iyi yanlarını, mükemmel bir oynanabilirlikle birleştiren bir oyunla karşılaşacaksınız.

BlaXiS

FREESPACE

LEVEL KARNESİ

UZAY SİMULASYONU

Firma: Interplay
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 280 MB HDD,4X CD ROM,
3 Dfx Desteği,Force Feedback Desteği





UNCIVIL AVIATION



Plane Crazy Uncivil Aviation, Europress firmasının Pc-CdRom, Playstation ve Coin-up oyun makineleri sürümleri olmak üzere piyasaya sürdüğü oldukça hızlı bir uçak yarışı oyunu. Adını daha önce Klik & Play programıyla duyduğumuz firma zamana ayak uydurmuş ve iyi bir programcılık örneği göstererek neredeyse ilk oyunuyla bayağı yol katetmişe benziyor. Adının ve reklamının duyulmaması bir çok benzeri olmasından ve bu tür oyunların yeniliklere pek açık olmamasından kaynaklanıyor denilebilir, fakat teknolojinin gerisinde değil. Yani yeni çıkan ekran kartlarıyla da uyumlu. Aslında fiziksel olarak bir uçakla yarışıyorsunuz denilemez çünkü bizim bildiğimiz ve THY'nin kabul ettiği üzere bu tür uçaklarda (keşfedilmemişleri hariç) duvara yada suya sürtünme şansı olamaz. Ama yine de programcı kankalar direk olarak bir duvara çarpmayı yada volkanın içine düşmeyi bu işe dahil etmemişler yani affetmemişler.

İlginç Pistler

Oyun aslında az sayıda yarış pistine sahip olsada bu 5 pist de ilginç ve hepsi kendine özgü özelliklere sahipler. Bu demektir ki her pistin bir konusu var. Mesala "Monument Rush"'da şelaleler, değişik kaya şekilleri, derin kanyonlar ve nehirlerden "Border Dash"'da çöldeki küçük kasabaların içinden "Sin City Run"da şehrin karanlık sokaklarında ve tünellerde adeta devriye gezercesine "Dockland Dive"de kargo gemilerin içindeki onca karmaşada ve kutular arasından "Volcana Rapids"da bulutların, volkan selinin ve yağmur ormanların ortasından uçmak oldukça eğlenceli olabiliyor. Fakat belli bir zaman sonra sıkıcı olacağı da kaçınılmaz bir gerçek. Plane Crazy'de kendi uçacağınız uçağı "Plane Setup" kısmında yeralan üç modelden seçip motor, kanat, kuyruk ve gövde kısımlarını yine keyfinize göre seçebiliyorsunuz. Tabiki seçeceğiniz modellerin hepsinin kendine özgü performans özellikleri var. Start Race dedikten sonra "Quick Race" ile seçtiğiniz mekanda ister bilgisayara karşı ister 8 kişiye kadar uzak, yakın network altında ve internetteki rakiplerinize karşı seçebileceğiniz 5 alandan birinde yarışabiliyorsunuz. "Ghost Race" bölümü ile zamansız ve rakipsiz olarak dilediğiniz bölümde gezebilirsiniz ve "Championship" bölümünde de kupa için bu 5 pistte sırasıyla yarışıp bir yandan da uçağınızın parçalarını kazandığınız kredilerle upgrade ederek daha hızlı yarışabilmek için iddialı bir bahise girebilirsiniz. Aslını söylemek gerekirse network altında sürekli aynı oyunu oynamaktan sıkılan clanlara tavsiye edilebilir. Çünkü oyunda yarıştan başka alacağınız silahlarla birbirinize karşı savaşma olanağı da var. Şunu da unutmamak gerekiyorki oyun 1024*768 çözünürlükte bile oynanabiliniyor ama bu oynanabilirlik tabiki mütevazi bilgisayarlar için ağır bir slide show'dan ileri değil.



Sonuç Olarak...

Tüm bunlara bir alıcı gözüyle bakınca yenilik ve değişik tatlar arayan çılgın oyunseverler için pek cazip değil, çünkü yenilik deyince aklımıza büyük değişikler gelmeli. Mesela maziden örnekler Alone in the Dark, Dune, Doom, Quake, Tomb Raider ve bunlar gibi oyunlar ilk çıktıklarında bomba etkisi yapmışlar ve tüm diğer firmalara kopyalarını çıkarmak üzere yeni pazarlar oluşturmuşlardı. Ama geçmişte de bu günde de Plane Crazy gibi oyunlarda süper yenilikler yapılamayacağı için sadece güzel bir alternatif ve anlık gözüyle bakabiliriz. Oynaması zevkli olduğu kadar da oyunun hızlı akışı yüzünden güç görünen bir oyun. Uçak adı geçtiğinde 'Abi şimdi onda bi ton tuş vardır. Kim kaldıracak bu uçağı.' deyipte hayatta hep ezik olarak yetişmiş ve uçak görünce boynunu bükmüş oyunseverlere ceserattten ötesini verecek kadar hızlı ve akıcı bir oyun.

Murat Karslıoğlu



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: EEuropress
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 35 MB HDD,
4X CD ROM



DARK REIGN EXPANSION
RISE OF THE SHADOWHAND

Şu günlerde bir bilgisayarcıya gidip en iyi RTS türü oyunu sorsanız, büyük ihtimalle alacağınız cevap "Starcraft" olacaktır. Eğer bizim dergiye gelseniz ve bu aralar en çok hangi oyunu oynadığımızı sorsanız, alacağınız cevap yine "Starcraft" olacaktır. Ama aynı soruyu gelip bana sorsanız, alacağım bütün tepkilere rağmen, bu türdeki en iyi oyunun Dark Reign olduğunu söylerim. Tamam, Starcraft da çok iyi bir oyun, ama beni Dark Reign gibi bir yıl boyunca uğraştıracağını hiç sanmıyorum. Starcraft'ı bir kere install ettim ve insanların görevlerini bitirip bıraktım. Ama Dark Reign'i yaklaşık bir yıldır, sürekli olmasa da aralıklarla kurup oynarım ve tekrar tekrar silerim çünkü oyunun yapay zekası o kadar iyi ki, özellikle son bir iki bölümü geçememek artık sinirlerimi iyice yıprattı. Yapay zeka gerçekten de bu türdeki bütün oyunlardan üstün, mesela üssünüzün savunmasını uçan üniteler ile yapıyorsunuz, gelen bütün saldırıları patır patır engelliyorsunuz ve bu yüzden hiç kara aracı üretmeye gerek görmüyorsunuz. Bilgisayarın birinci, en çok ikinci saldırısından sonraki saldırısının geciktiğini göreceksiniz. "Korktu tabii, artık saldıramıyo" dediğiniz anda, bir de bakacaksınız sonraki saldırı ekibinin hemen önünde üç tane mobil hava savunma aracı da gelmiş. Siz kırılan uçaklarınızın parçalarını toplamakla uğraşırken, arkadan gelen esas kara saldırı gücünün bütün üssünüzü ezip geçtiğini çaresizce seyretmekten başka birşey yapamayacaksınız. Yani, Red Alert'teki gibi, sürekli aynı yerden, aynı ünitelerle saldıran, önemli noktaları savunmasız bırakıp, üssün arka tarafında pinekleyen aptal yapay zekadan burada eser yok.





Jumpgate Activated, Get Ready For Hyperspace

Shadowhand'in hikayesi, Dark Reign'in sonundaki Togran'ların yeniden ortaya çıkmasından sonra başlıyor. Asiler'i tamamen yok etmeyi kafasına koyan İmparatorluk güçleri, Asiler'in yeni üssü olan Teron'a büyük bir saldırı düzenler. Çareyi pılını pırtısını toplayıp kaçmakta bulan Asiler'in transport gemilerinden birisi, yolda İmparatorluk kruvazörüyle karşılaşır ve kaçmak için en yakındaki sıçrama noktasına yönelir. Ve kaçmayı başarırlar, yalnız şimdi ortada iki küçük sorun vardır. Birincisi, kapıdan geçerken gemi hem hasar almış, hem de kapıya çarparak kullanılmaz hale gelmiştir. Ve ikinci olarak, uzayın geldikleri noktasında İmparatorluk güçlerinin içinde en elit grup olarak görülen Shadowhand'in ana üssü bulunmaktadır.

RTS türü bir oyun ne zaman tutsa, o oyun için eninde sonunda bir ek görevler paketi (EXPANSION PACK) çıkartılır. Bu paketlerin bazıları oldukça iyi (C&C : Covert Operations), bazıları ise orijinaliyle tamamen aynı ve cebinizdeki son parayı da hortumlamak için yapılmış saçmalıklardır (Red Alert: Counter Strike). Dark Reign - Shadowhand ise tamamen ayrı bir hikaye. Yeni demolar, yeni grafikler, yeni ve mükemmel müzikler, her iki taraf için (Imperium Shadowhand ve Freedom Guard Xenite) toplam 14 yeni bölüm ve 15 yeni birim. Yani Dark Reign - Shadowhand benim gibi Dark Reign'in suyunu çıkartmış olanlara yepyeni tatlar sunuyor, vereceğiniz parayı da sonuna kadar hak ediyor.

Yeni Birimlerin Güzellikleri

Freedom Guard Xenite birimleri :

GANT: Düştüğünüz gezegenin sakinleri (Ya da azgınları mı demeliydim?) olan bu yaratıkları, sonraki bölümlerden itibaren kontrol altına almaya başlayacaksınız. Hızlı üretilebilmelerinin yanı sıra, kendi kendilerine iyileşebilmeleri ve ucuz olmaları en önemli özellikleri.

GRENDEL: Gant'ların büyükbabaları, çıkarttıkları elektrik toplarıyla tankların can düşmanı. Görünce korkacağınızdan eminim.

RANGERS: Yukarıdaki yaratıkları yönetebilmeniz için, Ranger denilen bu birimlerden üretmeniz lazım. İşin iyi tarafı, Ranger'lar sadece sizin ürettiğiniz yaratıkları değil, haritada başıboş gezen yaratıkları da kontrol altına alıp bedavaya hatırı sayılır bir ordu oluşturabilir.

GRENDEL RIDERS : Tabii her zaman etrafta yaratıkları yönetecek bir Ranger bulunmayabilir, bu yüzden Gren-



del'ların üzerine bir tane sürücü eklemek gelmiş Asiler'in aklına.

POWER STRIKER : Son zamanların en yaratıcı saldırı birimi. Eğer düşman üssüne sızıp POWER PLANT'e sokabilirseniz, bütün üssün elektriğini kesiyor. BÜTÜN elektriği, yani savunma kuleleri, üretim yapan binalar, herşey susuyor. Size ise sadece içeri girip ortalığı cehenneme çevirmek kalıyor.

RAT Mk2 : Asker taşımakta kullanılan transportlardan, ama bu daha hızlı, üstelik bir adet silahı da var, yani savunmasız değil.

AVENGER: Havadan gidip, yere bir elektron torpidosu atan bu alet, eğer ikisini üçünü üretecek parayı bulabilirseniz, düşmanın kabusu olabilir. En kötü yanı bir torpido attıktan sonra yenisini almak için üsse geri dönmesinin gerekmesi.

WATER CONTAMINATOR: Ben kullanamazsam kimseye yar etmem mantığıyla, ulaşamayacağınız uzaklıktaki su kaynaklarını zehirlemeye yarıyor. Çook pahalı.

Shadowhand birimleri:

FURY: Mech denilen kapı gibi robotların DR versiyonu. Uzun menzilli topuyla ve yakınına gelenleri biçen lazeriyle asilerin kabusu olmaya aday.

REAPER: Kocaman bir robot asker, düşman askerlerini tek atışta indirir.

GEMINI TANK: Vazo gibi kırılgan bir cihaz, en iyi yanı saldırı ve hız modları arasında geçiş yapabilmesi. Hız modundayken hiç kimse tutamaz, o yüzden şok saldırılarınızın bel kemiği olarak kullanabilirsiniz.

EMP DEVICE: Düşman üssüne atılan bu elektronik karıştırıcı, elektrikli bütün cihazları bozduğu gibi, düşman haritasını statikle doldurarak kullanılmaz hale getirir.

NAPALM BOMBER: Özellikle et ve kemikten oluşan üniteleri cayır cayır yakan yangın bombacıkları atar bu alet. Zırhlı araçlara ise o kadar etkili değil.

Yeni Bölümler Yüzünden Kafayı Yeme Sendromu

Eski Dark Reign'in son bölümünde takılmış biri olarak, Shadowhand'deki bölümlerin oldukça zor olduğunu söyleyebilirim. Eğer bu oyundan zevk almak istiyorsanız, Dark Reign'deki bütün üniteleri hatim etmiş olmalısınız. Bu tür oyunlarda ilk görev oyuncuları üretim, para toplama gibi temel olaylara alıştırmak amacını taşırken, Shadowhand'de daha ilk bölümden bütün birimlerin kontrolünü ele almak ve tüm strateji bilginizi konuşturmak zorundasınız. Shadowhand'in ilk görevi sınırlı sayıda birimle tüm asi üretim merkezlerini yok etmenizi gerektirirken, Asiler'in ilk görevi üç ayrı noktadaki uydu bağlantılarını ve etraflarındaki korumaları aynı anda yok etmenizi gerektiriyor. Yeni başlayanlar uyanıldınız, eğer Dark Reign'le eskiden gelen bir tanışıklığınız yoksa, bu oyun sizi bayağı zorlayacak demektir.

Artılar, Eksiler ve Tavsiyeler

- Oyundaki yenilikler, sabah akşam Dark Reign oynayanları bile bağlayacak kadar fazla.
- Bağımsız yaratıkları yönetmek için Asiler'in Ranger ünitesinden faydalanmalısınız. Eğer Shadowhand tarafını oynuyorsanız şansınız yok, hepsini öldüreceksiniz.
- İlk oyunda faydalanamadığım bir özelliği bu oyunda keşfettim. Asiler'in tamirci MECHANIC ünitelerine PURSUE emri verirseniz, belli uzaklıktaki araçlara gidip otomatik olarak tamir eder.
- Çoğu RTS'nin aksine bu oyunda görüş alanı ve yükseklik çok önemli. Yüksekteki birimler her zaman alçaktakilerden daha avantajlıdır çünkü görüş alanı ve menzili daha geniştir.
- Eğer Taelon kaynakları bulursanız kullanın, çünkü enerji üretiminizi büyük ölçüde artırıyorlar.
- Eğer Multiplayer oynama şansınız varsa, seçebileceğiniz 5 ayrı ordu olduğunu görüp sevinebilirsiniz. Freedom Guard, Freedom Guard Xenite, Imperium, Imperim Shadowhand ve Tograns. Orijinal orduların farkı, gelişmiş ordulardaki birimlerin yerlerine geldiği orijinal birimlerin üretilebilmesi, ki bunların çoğu gelişmiş birimlerden daha ucuz. Togran'lar ise hem Asiler'in, hem de imparatorluğun ordularını kullanabiliyor.
- Çoğu RTS oyunundaki klasik tank saldırısı bu oyunda işlemiyor. Yine gücünüzü toplayıp öyle saldırmak zorundasınız, ama casusluk operasyonları ve şok saldırılar da en azından ezici saldırılar kadar önemli.

Son Söz

Dark Reign - Rise of The Shadowhand, beklenmedik bir anda çıkageldi ve Dark Reign yaramı depreştirdi. Neden depreştirdi, çünkü son altı aydan beri 12. bölümünü geçemediğim Dark Reign'den daha zorlu, ama çok daha zevkli olan Shadowhand kendini oynatıyor. Oynatıyor oynatmasına ama, bir bölümü geçmek için her bölümü üçer dörder kere oynamak bazen çok sinir bozucu oluyor. Yanlış anlaşılmasın, bölümlerin zor olması oyunun bilgisayar lehinde dengelenmiş olmasından değil, gelişmiş yapay zekanın sürekli olarak kendini yenilemesinden ve hiç beklemediğiniz anlarda sizi alt edecek yeni stratejiler bulabilmesinden kaynaklanıyor. Bir bilgisayar rakibinin insanla eşdeğer düzeyde çarpışabilmesi için, insan zekasının yaklaşık 15'de biri kadar olması yeterlidir, çünkü iki el ve göze sahip olmamıza rağmen bilgisayarın böyle bir kısıtlaması yok, haritanın her yerindeki üniteleri aynı anda yönetebilir. Eskiden bu özelliğe sahip oyunlar bulmak zordu, ama şu son zamanlarda bu 1/15 bariyerini aşan oyunlar gelmeye başladı. Anlaşılan artık bir oyunu iki günde bitirdiğimiz günler geride kaldı.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Activision
Pentium 90, 16 MB RAM, 50 MB HDD, 2X CD ROM



Oyun Hileleri

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada. Sonuçta zor bir oyunu hilesiz bitirdiğiniz zaman sadece zavallı bir program parçasını yenmiş olmuyor, aksine onu yapanların size meydan okumalarına iyi bir cevap veriyorsunuz. Eh, programcılar ve tasarımcılar hiç aptal sayılmazlar, onların oyunlarını devirmek onların zekalarını yenmek sayılır bir yerde. Ama yine de bu hileler elinizin altında bulunsun, çünkü onlar da yenilmeyi pek sevmezler!

X-COM: Interceptor

Güzel bir oyun, hem strateji ve hem de simülasyon var içinde. Ama eğer o koca gözlü Sectoid bozuntuları canınızı fazla sıkarsa işte uygulanacak birkaç hile. Bu hileleri ana ekrandayken girmek için öncelikle CTRL ve E tuşlarına basıp bir sinyal sesi elde edin, sonra klavyeden hileyi girin. Bazen hiçbir mesaj çıkmayabilir ama hile yine de çalışacaktır.
Battlecheat: Öncelikle bu hileyi girin ki diğerlerini de yazabilesiniz.
Canttouchthis: Uçuşlarınızda ölümsüz olmak için bunu bir defa girmeniz



yeterli.
Fillerup: Uçaklarınızın yakıt problemi kalmayacak ve istediğiniz yere gidecekler.
Knowitall: Tüm bilimsel araştırmalar bir anda tamamlanacaktır.
Quickbase: Üs inşaatlarınız hemen tamamlanır.
Payday: Her yazışta on milyon dolar verir, istediğiniz kadar kullanın.

Dominion

Eğer bu strateji sizi zorladıysa işte ihtiyacınız olan temel hileler. Bunları girmek için oyun esnasında Enter tuşuna basın, açılan mesaj satırına hileyi yazın ve tekrar Enter girerek hileyi çalıştırın.
Lushee: Bol miktar kaynak verir, daha büyük ordu kurarsınız.
Infrared: Tüm haritayı gözler önüne serer.
Combustion: Düşman birimlerini havaya uçurur.
Zipper: Hızlı üretim yapmanızı sağlar, ancak dikkat düşmanınız da bu hileden faydalanır.

Forever Legend

Öncelikle kasabanın kuzeyindeki adama gidin ve 1000 altın verip MORPH iksirini satın alın. Bunu için ve olduğunuz yerden kımıldamadan Kilgaly'nin LINK görünümüne bürünmesini bekleyin. Sonra bu kodları klavyeden yazın, bir hileyi kapatmak için tekrar yazmanız yeterlidir, unutmayın.
KSGIVEME - Maksimum miktar para verir.
KSLIVEITUP - Maksimum miktar sağlık verir.
KSBADPOWER - Maksimum miktar büyü enerjisi verir.
KSCHICKEN - Dövüşleri kapatır.
KSITSTOEASY - Oyunu sona erdirir.
KSWOAHBABY - Maksimum saldırı gücü verir.
KSIAMGOD - Dört büyüyü de öğrenirsiniz.

Redneck Rampage Rides Again

Bu oyunda ihtiyaç duyabileceğiniz tüm kodlar aşağıdadır. Bunları oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kullanın, her kodun başına ise RD harflerini eklemeyi unutmayın, örnek: RDHOUNDDOG gibi.
Hounddog: Ölümsüzlük modunu



açar.
All: Tüm silahları, malzemeleri ve anahtarları verir.
Unlock: Kilitli kapıları açar.
Iterms: Tüm malzemeleri verir.
Showmap: Tüm haritayı gösterir.
Clip: Duvarların içinden geçebilmenizi sağlar.
Guns: Tüm silahları verir.
Keys: Tüm anahtarları verir.
Joseph: Motorsikleti verir.
Nocheat: Tüm hileleri kapatır.
Woleslage: Sarhoş modunu açar, kapatır.
Greg: Tekneyi verir.
Kfc: Tavuk modunu açar.
Aaron: Mantar modunu açar.

Enterpreneur

Bu oyun esnasında aşağıdaki hileleri uygulamak için öncelikle TAB tuşuna basarak komut satırını açın, buradan hileyi girin ve ENTER tuşuna basarak hileyi çalıştırın. Bu kodlar sadece Single-Player oyunlarda çalışır.
Zeropercentinterest - On milyon dolar verir.
Canyousparеadime - Yüz milyon dolar verir.
Iseelondoniseefrance - Tüm bölgeleri araştırır.
Feelthatmojorising - Her kaynaktan on adet verir.

Oyun Hileleri

Idkfa - Her kaynaktan 99 adet verir.
Hitmeagain - Bir tane hareket kartı verir.
Upmysleeve - Tam bir deste hareket kartı verir.
Impressme - Üzerinde çalıştığınız araştırmayı tamamlar.

Mech Commander

İşte size aşırı zor bir oyun, fakat buradaki hilelerle oyunu hemen bitirebileceğinizi sanmayın, sebebi aşağıda yazılı. Bu hileleri uygulamak için öncelikle oyunun kurulu olduğu ana klasöre girin ve orada Buymechcommander.2 isminde içi boş bir klasör oluşturun. Daha sonra oyunun savaş kısmında aşağıdaki hileleri doğrudan klavyeden yazarak çalıştırabilirsiniz.
Lorrie: Bu hile araçlarınızın hasarını onarır ve cephanelerini doldurur. Roket ve topları doldurmak için defalarca yazmanız gerekebilir.
Osmiu: Bu hile ise araçlarınızı ölümsüz yapar, ancak genelde korumanız gereken araç ve binalar için etkili değildir. Hileyi bir defa yazmanız yeterlidir, her bölümde tekrar etmeye gerek yoktur.

Ravage DCX

Aşağıdaki hile kodlarını oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kullanabilirsiniz.
ATHENA: Ölümsüzlük modunu açar.
THEO: Sınırsız cephane verir.

Spec Ops: Rangers Lead The Way

Öncelikle oyunun kurulu olduğu Specops klasörüne gidin ve orada Savedata.txt isimli dosyayı bulun, sonra bu dosyayı klasörden çıkarın, şimdi oyunda istediğiniz görevi seçip oynama imkanınız olacaktır. Oyunda adamınızın ölümsüz olması ve görev saatinin yeniden sıfırlanması için ise sırasıyla şunları yapın. Öncelikle oyun esnasında Alt+Shift+V tuşlarına birlikte basın, sonra envanteri açarak Viewfinder cihazını seçin ve kullanın. Bir saniye için ekran mavi renge bürünecek ve askeriniz olduğu yerde zıplayacak, artık ölümsüzsünün ve görev süreniz tekrar sıfırlandı.

M.A.X. 2

Oyun esnasında aşağıdaki hileleri klavyeden yazarak kullanabilirsiniz, fakat parantezleri yazmayı unutmayın.
[maxspy] - Hayvanlar dahil tüm düşmanları görebilirsiniz.
[maxstorage] - Maksimum miktarda hammadde verir.
[maxsurvey] - Harita üzerindeki tüm maden yataklarını gösterir.
[maxsuper] - Seçili olan birimi en üst seviyede güçlendirir.

NAM

Aşağıdaki hileleri oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kullanın.
NVAGOD - Ölümsüzlük modunu açar.
NVASHOWMAP - Tüm haritayı görmenizi sağlar.
NVABLOOD - Tüm silahları verir.
NVUNLOCK - Tüm kilitleri açar.
NVACLIP - Duvarlardan geçebilmenize imkan tanır.

Tribal Rage

Oyun esnasında Shift+Ctrl tuşlarıyla birlikte aşağıdaki tuşlara basarsanız o hileleri gerçekleştirmiş olursunuz.
R - Tüm haritayı gösterir.
V - Anında zafere ulaşmanızı sağlar.
Z - Hesabınıza 1000 kredi ekler.

S.W.A.T. 2

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir görevi oynamak istiyorsanız aşağıda anlatılanları uygulayın. Öncelikle Swat2 klasörü içinde bulunan Swat2.ini dosyasını bulun ve açın. Sonra bu dosyanın içine aşağıda yazılı olanları aynen kopyalayıp dosyayı kaydedin ve kapatın. Artık oyunda Quick Play seçeneğinden istediğiniz bir görevi seçebilirsiniz. İşte kopyalamanız gereken satırlar:



[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1

Ve işte bu ayki Hilekar sayfasının sonu, unutmayın Cumartesi günleri Cheat Hattı 11.00 ve 15.00 saatleri arasında hizmetinizde. Ancak tek hat olduğundan numarayı düşürmek biraz sabır gerektirebilir, fakat vazgeçmeyin. Herkese iyi oyunlar, sorunsuz sistemler dilerim!



Yeni Zindancıbaşı olmak isteyenlere öğütler

Geçen yazımızda yaşayan karakterler yaratmayı konuşmuştuk. Bu sayıda da olayın öbür yüzüne yani, oyunculara zevkli saatler geçirmenin yollarını konuşucağız.

Evet, Gerekli Şeyler'e (90 212 240 40 57) uğradınız ve ilk Zindancıbaşının elkitabını aldınız. Okudunuz ve oyunların üç aşağı beş yukarı neye benzediği konusunda bir fikriniz oluştu. Şimdi sıra kendinize kurbanlar, yani oyuncular bulmakta.

Her şeyden önce vermeniz gereken mesaj, sizler Zindancıbaşı olarak, bilgisayarların aksine oyuncuların rakibi değilsiniz. Amacınız her hafta düzenli olarak Fantastik Rol Yapma gibi absürd bir hobiye dört-beş saatini ayıranlara, bu ayırdıkları zamanın karşılığını vermek olmalı. Bu da onlara çözemeyecekleri problemler hazırlayarak ya da karşılarına yenemeyecekleri canavarlar çıkartmakla olmaz. İşte size dikkat etmeniz gereken bir kaç husus....

Çömez Zindancıbaşı için altın kurallar

a) Hikaye: Stephen King hep der ki: "Tüm dünyada on ya da on iki güzel hikaye vardır. Biz yazarlar hep bu on hikayeyi evirir çevirir anlatırız." Uzun süre AD&D oynadığınız ya da oynattığınız zaman King'in ne kadar doğru söylediğini anlarsınız. Her Zindancıbaşı hayatında en az bir kaç kere, oyuncularına bir prensesi kurtarma görevi vermiştir. Ya da oyuncular bir kaç parçadan oluşan bir yapıntının peşinden Mahzenlerin altını üstüne getirmişlerdir. Hangi FRP'yi oynarsanız oynayın en önemli olay, hikayedir. Yeni başlayan Zindancıbaşılara tavsiyem, ilk başta hikayelerinizi basit tutun, *fazla Bizans oyunlarına girmeyin*. Seyrettiğiniz bir film, okuduğunuz bir kitap ya da oynadığınız bir bilgisayar oyunu bile size konu yaratabilir.

b) Mekan: Her AD&D oyunu fantastik bir dünyada geçer. Bu dünyaların



kendine özgü iklimi, halkları ve politik düzenleri vardır. Yeni oyun yöneticileri, TSR'ın mevcut piyasaya sürmüş olduğu hazır dünyaları tercih etmelidirler. Burada benden size tavsiye ya Forgotten Realms, ya da korku *hikayelerine meraklıysanız* Ravenloft'la başlamaktır. Ne oynarsanız oynayın ilk maceraların geçtiği mekanları küçük tutun. Yani ilk bir kaç oyun küçük bir kasaba ve çevresindeki harabelerde geçerse, bu hem oyuna ısınmanıza sağlar hem de oyuncular tecrübe kazanır.

c) Karakterler: Oyuncular her zaman en güçlü, en akıllı, en çevik karakterlere sahip olmak isterler. Her ne kadar hepimiz karakterin, zeki, çevik ve akıllısını sevsek de, gerçek hayatta (pardon AD&D dünyalarında) durum böyle değildir. Oyun yöneticisi olarak size düşen görev, diğerine göre daha güçlü olan karakterlerin diğer oyuncuları ezmesine izin vermemek ve aynı zamanda zayıf karakterleri de kollamak olmalıdır. Her karakterin kendine has özellikleri göz önünde bulundurulursa, sizin göreviniz her macerada tüm oyuncuların kendilerinin grubun vazgeçilmez bir parçası olduklarını hissetmeleridir.

d) Canavarlar ya da Oyun yöneticisine ait karakterler: İşte bu unsur çok önemli. Burada dikkat edilmesi gereken husus, oyuncuların karşısına çıkan her hancının aynı olmaması ve her yardıma ihtiyacı olana kadının aslında kötü niyetli bir cadı olmamasıdır. Bir oyunu unutulmaz yapan o oyundaki en zayıf goblinden, soylu prensese kadar tüm oyun yöneticisi tarafından sunulan karakterlerin kendi dili ve dış görünüşü olmasıdır. Bu da bizi bir sonraki noktaya getiriyor. Yani....

e) Anlatım: Oyuncular siz onlara hikayeyi sunarken, kendilerini bir filmin ya da bir kitabın içinde hissetmeliler. Bu amaçla taklit yapmaktan, çığlık atmaktan ve yerlerde yuvarlanmaktan çekinmeyin. Unutmayın ki siz ne kadar oyunun içine girerseniz, oyuncularınız da kendilerini oyuna o kadar kaptıracaklardır.

f) Zamanlama: Son olarak unutulmaması gereken husus oyununun akış



temposudur. Durağan ve tempolu zamanların uzunluğunu iyi ayarlayamazsanız bir süre sonra masanın etrafında uyuklayan bir sürü oyuncuyla karşılaşırsınız. En iyi Zindancıbaşı,"Tamam, burada bırakıyoruz. Haftaya devam ederiz." Dediği zaman oyuncuların protestosuyla karşılaşandır.

Evet, oyun yöneticiliğine genel bir bakış yaptıktan sonra sizlere yan tarafta bir anlatım örneği sunmak istiyorum. Zevkle okuyacağınızı tahmin ediyorum.

Gelecek sayıda kadar, zarlarınız hep parlak, kaleminizin ucu hep sivri olsun....

Zindancıbaşı



Zindancıbaşı diyor ki:

Sabah sisi tüm ovayı doldurmuştu. Ovanın ortasında yer alan yüksek tepe bile eteklerini bu sise daldırmış uyanmaya çalışıyordu. Tepenin üzerinde kurulu dev kalede ise herkes çoktan ayaktaydı. Askerler burçları doldurmuş, ok ve yayları ellerinde sisin içinden gelecek olanları bekliyordu. Her ne pahasına olursa olsun kaleyi korumaya and içmiş bu yiğit savaşçılar, hem kalenin sağlamlığına hem de yöneticilerinin iradesine güveniyorlardı.

Derken sislerin içinden tiz boru sesleri ve at kişnemeleri duyuldu. Askerler huzursuz bir şekilde zırhlarını düzeltip, bakışlarıyla sisi delmeye çalıştılar. Yavaş yavaş devasa bir ordu belirdi sabah sisi arasından. Simsiyah atlar üzerinde ellerinde mavi sancaklar tutan şövalyeler, binlerce gözü pek piyade sakin hareketlerle okçuların tam menzili dışında kaleyi çevirdiler. Ve gergin bekleyiş başladı.

Burçlardaki askerler, karşılarındaki ordunun büyüklüğü karşında anlık bir tereddüt yaşadıysalar da, tam o sırada burçlara çıkan kişinin varlığı onları rahatlattı. Kraliçe her zamanki saflığı ve güzelliğiyle yanlarındaydı. Savaş üniformasını giymiş, askerlerine moral veren sözler söylüyordu. Ovadaki ordudaki hareket bir anda hepsinin dikkatini çekti. Mavi sancaklar havalandı, borular öttü ve koca ordu bir anda ikiye yarıldı. Ortadan tam kale kapısının karşına gelecek şekilde bir mavi ejderha çıktı. Ejderhanın sırtında tepeden tırnağa zırhlı bir binici vardı. Adam gayet rahat bir hareketle miğferini çıkarttı ve kaleye şöyle bir göz gezdirdi. Bakışları tüm burçları şöyle bir taradı ve bir anda kraliçeyle göz göze geldi.

Kaledeki askerler ordunun hareketlendiğini görünce, hemen ok ve yaylarını hazırlamaya giriştiler. Aşağıdaysa piyadeler saldırı hazırlıklarını tamamlamışlar, komutanlarının emrini bekliyorlardı. Komutan askerlerine yürüme emrini verdi. Piyadelere yavaş yavaş kaleye doğru yürüyüşe geçtiler. Kraliçenin askerleri tam hedef belirleyip okları yollayacaklardı ki....

-Durun- dedi kraliçe gür bir sesle. -Kalenin kapılarını açın.- Bir an büyük bir sessizlik oldu koca kalede. Kraliçesini çok seven ve her emrini yerine getiren askerler yavaşça koca kapıyı ardına kadar açtılar. Mavi komutanın askerleri ağır adımlarla kaleye girdiler. Kraliçenin adamları gözleriyle bu yeni gelen askerlerin ellerinde kaleyi yakıp yıkacak silahları ve meşaleleri aradılar. Ancak her askerin elinde bir küçük kürek, bir de küçük bir kese vardı.

Mavi komutan ejderhasını mahmuzladı ve bir çırpıda burçların üzerinde bekleyen kraliçenin yanında belirdi. Önce bir an bakıştılar sonra ikisi de avluya dönüp olanları izlemeye koyuldular. Mavi askerler avlunun her köşesinde açtıkları küçük çukurlara keselerden ufak tohumlar atıyorlardı. Tam bu sırada güneş -Artık yeter- dedi ve bir hamlede sisi dağıttı. Avluda ışığının düştüğü her yerde tohumlar patladı ve tüm ülkenin en güzel çiçekleri yüzlerini yeni doğan güneşe uzattılar.

Sevgili Level Okurları,

Size bu hikayeyi niye anlattım? Evet, Zindancıbaşı'nız en sonunda layık olabileceği ve kendisine layık bir Kraliçeye kavuşuyor. Gelecek sayı elinize geçtiğinde, Paladine, Haelyn ve diğer tüm iyilik tanrılarının izniyle evlenmiş olacağım. Hepinize sevgiler....

Zindancıbaşı



Windows 3.X, Windows 95 derken, geldik Windows 98'e. Her ne kadar 95'den daha iyi olduğu iddia edilse de tanıtım toplantısında olanlar 98'in de "Eski tas eski hamam" sözünü doğruladığını gösteriyor.



Windows 95 piyasaya çıktığı gün satış rekorları kırmıştı. Daha sonra 95'e yeni bir arabirim kazandırma ve daha ilgi çekici işlevler ekleme amacıyla Windows 95 Plus piyasaya sürüldü. Eeee Windows 98' in çıktığı şu günlerde 98 Plus olmadan olmazdı. Microsoft, Windows 98'e ideal ek olan Plus'ın 98 sürümünü de piyasaya sürdü.

Desktop Themes

Plus 95'de bulunan temaların hemen hepsi Windows 98 içerisinde mevcut, ama "Yok abi, bu bana yetmez. Ben yenilik istiyorum" derseniz, sizin için Plus 98 içerisinde bir çok yeni tema var. Eh, artık bu da yetmez, daha değişik, daha güncel, özellikle oyunlarla ilgili temalar isterseniz Level CD'si içerisinde her ay birçok tema bulabilirsiniz. Eğer görmediyseniz bir bakın derim ben. Çeşitli temaların yanında Plus 98 kullanıcılarına birçok ek program, oyun ve yararlı araç da sunuyor. Bunların arasında yer alan en ilgi çekici araçlardan biri de yeni Deluxe CD çalıcı. Eğer Internet bağlantınız varsa, dinlediğiniz sanatçı veya grup hakkında hiç uğraşmadan nasıl bilgi bulabilirim diye kara kara düşünüyorsanız, Deluxe CD çalıcı sizi rahatlatacaktır. Bu çalıcı sayesinde müzik dinlerken CD sürücü içerisinde bulunan müzik CD'si ya da çalan parça hakkında tüm bilgileri otomatik olarak indirip, ekrana yansıtabiliyor. Windows masaüstünüze yeni bir görüntü veren pakette virüsler de unutulmamış ve şu an piyasadaki en iyi Antivirüs yazılımlarından biri olan Mcaffee Antivirus'ün tam sürümü ve altı aylık güncelleme özelliği ile Plus 98 paketi tamamlanmış.

Eğlenmek Lazım

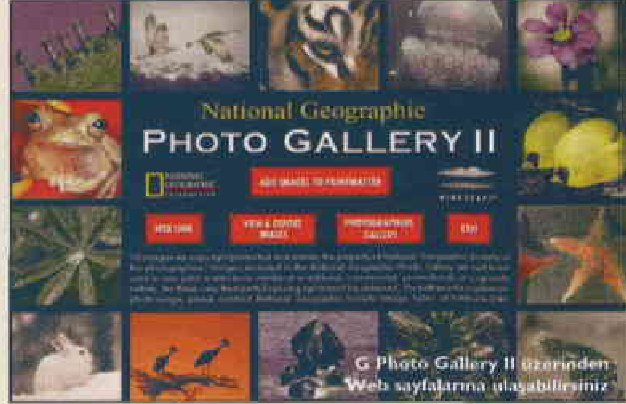
File Cleaner programı ile sabit diskiniz üzerindeki ve Start Menu Cleaner programı ile de Başlat çubuğunuzdaki gereksiz ve kullanılmayan dosyaların temizlenmesi oldukça kolaylaşıyor. Bu sayede hem sabit diskiniz üzerinde daha fazla boş alana kavuşuyor hem de bilgisayarınızdan maksimum performans elde edebiliyorsunuz. Sıkıştırılmış klasör desteği ile programları yüzde 90'lara varan oranlarda sıkıştırabiliyorsunuz. Bunun haricinde sıkışmış klasörleri açmaya gerek kalmadan bu klasörler içerisinden dosya çalıştırabiliyorsunuz. Windows 3.X'den beri kullandığımız ve hatta varlıklarına alıştığımız Solitaire, Mayın Tarlası gibi oyunların sıkmaya başladığı anlaşılmış olsa gerek ki, bu paket içerisine Segasoft şirketine ait Lose Your Marbles ve Spier Solitaire oyunları da dahil edilmiş. Paket içerisinde resimle ilgili yazılımlar da unutulmamış ve kişisel resimleriniz üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz "Picture It! Express" adı altında basit, fakat kullanışlı bir resim düzenleme yazılımı da paket içine eklenmiş. Her güzelin bir kusuru mutlaka vardır. Bir Microsoft ürünü olan Plus 98'in ise mutlaka vardır. İşte bunlardan sadece bir kaçı: Plus 98 kurulumu sabit diskinizden aşağı yukarı 100 ila 150 MB arasında alanı kullanıyor, bunun haricinde de sadece Windows 98'i biraz daha eğlenceli hale getirmek için kullanabileceğiniz bu programın fiyatı bizce biraz pahalı. Bence siz yine bir ara Level CD'sine göz atın. Ne de olsa dergi ile birlikte bedava veriliyor. Neyse, benden bu kadar...

K.T.

Bilgi için: Microsoft TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Fiyatı: 35$

National Geographics: Greeting Cards

1888 yılının olanaklarını en iyi şekilde kullanarak piyasaya çıkan National Geographic doğa ve coğrafya dergisi, 1998 yılında da kendi sınırlarını zorluyor.



Konuyu en başından almak gerekirse: Evrenin bir noktasında, bir gaz bulutu kendi etrafında kümelendi ve Güneş ortaya çıktı. O günlerde Dünya, Ay'ın bugünkü görüntüsündeydi... Dünya'ya çarpan bir meteorun etkisiyle, gezegenimizden bugünkü Mars gezegeni büyüklüğünde bir parça kopup uzaya fırladı. Bu parçalardan biri yörüngemize yerleşti ve böylece Ay oluştu. Dünya'daki ısınma sonucu basınç arttı ve volkanik hareketler meydana geldi. Volkanik hareketler sonucu açığa çıkan gazlardan atmosfer oluşmaya başladı. İlk yaşam belirtileri şöyleydi; okyanuslarda mikroskobik ve basit biçimi olan bakteriler okyanusun suyunda bulunan büyük miktarlardaki karbon moleküllerini kullanarak geliştiler. Coğrafik hareketler sonucu Pangea adı verilen tek ve dev bir kıta ile okyanus oluştu. Dinozorlar oluştu ve kısa bir süre sonra (Dünya tarihine göre) yeryüzüne bir asteroid düştü. Bu asteroid dinozorların sonu oldu. Çeşitli coğrafi ve insancıl hareketler sonucu da bugüne kadar geldik... İşte bundan sonra National Geograpic dünya coğrafyasını inceleyen ve araştıran bir dergi olarak piyasaya çıktı. Her neyse konuya başından başlayalım filan derken iyice sarmışız.



Aklınıza gelen hemen her türde kart bulmanız mümkün

Tebrik Etmek Lazım

Dünya çapında piyasaya çıkan ilk profesyonel dergilerden olan National Geoghraphic çıktığı ilk günden itibaren kalitesinden hiç ödün vermedi. 1888 yılında ilk defa yayınlandıklarında zamanın en gelişkin baskı tekniklerini kullanarak dergicilik anlayışında yeni bir çığır açmışlardı. Bu yılsa şimdiye kadar çıkan tüm sayılarını elektronik ortama aktararak 30 CD üzerinden satışa sundular. Tabii sadece bunlarla yetinmek onlara yakışmazdı ve devamı mutlaka gelmeliydi. Nitekim geldi de. National Geographic Greeting Cards. İki CD'den oluşan bu paket içerisinde 22 bin 500 resim ve proje, 3 bin National Geographic resim, 6 bin 700 tebrik kartı ve proje, 12 bin grafik, bin 500 tane bir şeyler daha var, ama ben onları anlayamadım. Her neyse... Paket içerisinde bulunan Printmaster programını kullanarak bulunan nesneler üzerinde değişiklik yapabilir veya bunları kullanarak özel projeler oluşturabilirsiniz. Printmaster'ı kullanarak kişisel kart, posta kartı, sertifika, not defteri, broşür, Fax Cover Page... birçok şeyler yapabilirsiniz. Printmaster programını basit bir Quarkxpress, Freehand ve Word karışımı bir program olarak düşünebiliriz. Cartoon-O-matic özelliğini kullanarak hazır yüzler üzerinde değişiklikler yapabilmeniz de mümkün.



Ve değişikliklerden sonra



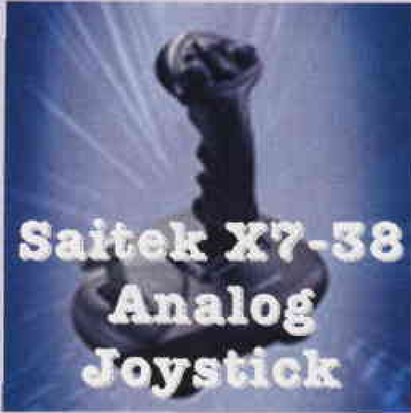
Değişiklik yapmadan önce...

İhtiyacım Var

Bu programın minimum sistem ihtiyacı: 486 DX/66 işlemci, işletim sistemi olarak Windows 3.1/95 veya DOS 5.0, 8 MB RAM, 35 MB HDD alanı, 640x480 256 renk desteklayen bir SVGA ekran kartı, 2x CD-ROM sürücü, fare, yazıcı ve modem. Programın geneline bakıldığı zaman oldukça iyi hazırlanmış ve hatasız. Özellikle Internet ile iç içe çalışabilme özelliği sayesinde sadece bu iki CD içerisinde tıkılıp kalmıyorsunuz.

K.T.

Bilgi için:
Al İletişim
Tel: (212) 231 95 97



Hiç strateji oynarken mouse yerine game-pad kullanmayı denediniz mi? Denemediyseniz hiç zahmet etmeyin, sonuç her zaman için berbat olacaktır. Benzer durumlar simülasyon oynarken klavye kullandığınızda da ortaya çıkar, simülasyon sevmeyenlerin büyük kısmı analog joystick almayı akıl edebilseler, aslında neler kaçırdıklarını anlardı. Tabii boyuna para harcamak istemiyorsanız ucuz mallardan uzak durmanız gerekir, kaliteli bir joystick gösterişli olan değil, işçiliği ve malzemesi iyi olandır. Saitek X7-38 vasat bir joystick, ne çok kaliteli, ne de çok kötü. Sebebine gelince, öncelikle oynar parçaları dahil her yeri orta karar bir plastikten yapılmış, tabii titanyum kullanmalarını beklenemez, ama bu malzeme önceki tecrübelerimden bildiğim kadarıyla pek fazla uzun ömürlü olmuyor. İkinci sebep ise hareketi algılayan potansiyometrelerin düşük kaliteli olması, yanında özel bir yazılım disketi de gelmedigininden kalibrasyon tutturmak oldukça zor olabiliyor. Ayrıca potansiyometre ayarları dijital değil, mekanik olarak tasarlanmış, yani bir süre sonra aşınmaları kaçınılmaz. Bunun dışında genel tasarım olarak fena sayılmaz, ele rahatça oturan gövdesi, büyük gaz kolu ve oturtulduğu yüzeyi kavrayan vantuzları sayesinde kullanışlı bir yapısı var. Eğer fazla pahalı olmayan bir analog joystick istiyorsanız X7-38 kötü sayılmaz, ancak çok uzun ömürlü olmasını beklemeyin.

Bilgi için: Boğaziçi Bilgisayar Tic. ve San. A.Ş.
Tel: (212) 288 92 92

SEGA Yeni Bombasını Patlattı!

Hem de ne bomba, eğer bir oyun konsolu almayı planlıyorsanız bunu bir süre erteleyin. Çünkü SEGA yeni konsolunu resmen tanıttı, Dreamcast isimli bu yeni konsol piyasayı bir hayli sallayacak gibi görünüyor. Doğrusunu söylemek gerekirse henüz konsolu şahsen inceleme fırsatımız olmadı, çünkü satışa sunulmuş değil. 20 Kasım tarihinde Japonya, iki ay kadar sonra da ABD ve Avrupa'da piyasaya çıkacak olan Dreamcast için sabırsızlıkla bekliyoruz. Çıktığı zaman size bir inceleme sunmaya çalışacağız, o zamana dek bu haberi bir ön inceleme olarak kabul edin. Şimdi gelelim Dreamcast isimli bu 128 bit gücündeki canavarın özelliklerine, öncelikle ana işlemcisi Hitachi yapımı özel tasarım bir 200 Mhz Risc SH4. Bu çip özellikle kayan-nokta hesaplaması gibi 3D grafik konularını ilgilendiren alanlarda bir Pentium 2 işlemciden dört kat daha hızlı çalışabiliyor. Tabii bu işi yalnız başına yapmıyor, grafik hızlandırma işini esas yüklenen parça NEC-VideoLogic tarafından tasarlanan ve PC için de yakında üretilecek olan bir ikinci nesil Power VR grafik çipinin özel versiyonu. Power VR 2 çipinin saniyedeki poligon çizim hızı 3 milyon, yani şu andaki en yüksek performanslı çiplerden biri bu. Konsolun ses düzeni ise Yamaha tarafından geliştirilen özel bir işlemci tarafından kontrol ediliyor, bu sistem 64 kanal çıkışlı ve üç boyutlu olarak tasarlanmış, bildiğiniz gibi Yamaha ses işleme konusunda uzmandır. Ayrıca maksimum 12x süratli olarak tasarlanan özel CD-ROM sürücü yine Yamaha tarafından tasarlanmış. Konsolun işletim sistemi ise Microsoft tarafından cep bilgisayarları ve benzer sistemler için yazılmış olan Windows CE özel SEGA versiyonu. Ana hafıza 16 MB yüksek süratli SD-RAM olarak seçilmiş, bunun dışında 128 KB sistem hafızası mevcut. Ancak cihaz üç parçadan oluşuyor, ana konsol ve özel tasarım game-pad dışında bir parça daha var. VMS adı verilen bu kısım game-pad üzerindeki yerine yerleştiriliyor ve kendi LCD ekranı var.



Bu parça 4 MB bilgi depolama kapasitesine sahip, üstündeki ekran sayesinde oyuncuya özel bilgi verme yeteneği de mevcut. Çıkarıldığı zaman ise kendi pili ile çalışan ayrı bir oyun makinesine dönüşüyor, ayrıca iki VMS bağlanarak bilgi takası yapabiliyor. Unutmadan, bu makine için en büyük firmalar bir yıldır durmadan oyun yazıyorlar, yani program bulmak da sorun olmayacak. Hepsi bu kadar değil ama yer kalmadı, ne yapalım avuçlarımız kaşınarak bekleyeceğiz.

Bilgi için:
Aral İthalat
Tel: (212) 659 26 73





WORLD LEAGUE SOCCER 98

Sega'da futbol heyecanı

Nihayet muradıma erdim ve konsol oyunları sayfalarımızı iki ay süren Playstation istilasından kısmen bile olsa kurtarmayı başardım. Tabi emektar Sega Saturn'üme geri dönmenin yanında bu ay tanıtacağım oyunun bu uzun ayrılığı affettirecek kalitede oluşu beni ayrıca mutlu etti. Her fırsatta PC'de futbol simulasyonlarının oyun piyasasının genelindeki baş döndürücü hıza ayak uydurup geliştiğinden bahsediyorum ama gerçekte bir yılı aşkın bir süredir Sega'nın bu alanda yenilik ve değişikliklerden hakettiği payı alamadığı da bir diğer gerçek. Bu yüzden Sega firması sadece kadroları güncelleştirmekle yetinmeyerek oynanış tarzında ve grafiklerinde önemli değişiklikler içeren World League Soccer 98'i hazırladı.

Oyundaki kulüp sayısı, aralarında İngiltere, İtalya, Fransa ve Almanya'nın da yer aldığı 8 ülkenin lig temsilcileriyle birlikte 200'ü buluyor. Milli takımlar 44'le sınırlandırılmış ama ülkemizin bunların arasına dahil edilmiş olması nedeniyle bu kısıtlama bizim için önemini büyük ölçüde yitiriyor. WLS 98, oyunseverlere klasik dostluk maçı, lig mücadeleleri ve antrenmanların dışında; kupa ve ligi birleştiren Season, seçili takımlardan özel bir lig oluşturmaya yarayan Custom League ve uluslararası turnuvalar düzenlenmesini sağlayan Arcade Cup gibi seçenekleriyle benzerlerinden daha fazla alternatif sunuyor.

Biz de varız

Oyunun futbolcu isimleriyle ilgili lisanslardan yoksun olması kadroların ufak değişikliklere uğramasına yol açmış. Ancak yine de editör sayesinde Chemulettin, Reseppe gibi isimleri düzeltebilme şansına sahipiz.

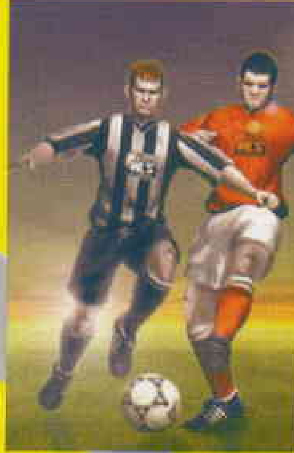
WLS 98'de günümüz futbol simulasyonlarının vazgeçilmez bir parçası olan motion capture teknolojisinin kullanımı sayesinde son zamanların en kaliteli ve en gerçekçi futbolcu tasarımları ortaya çıkmış. Sega'nın yüksek çözünürlük modunu kullanan etkileyici grafiklerini, saha kenarındaki hareketli reklam panoları ve durmadan hoplayıp zıplayan taraftarlarla süslenmiş 14 stat tamamlıyor. Gece ve gündüz maçları, farklı kamera seçenekleri, çamurlu ve karlı zeminler, sarsılan ağlar, yağmur ve gök gürültüsü efektleri gibi ufak ayrıntılar oyunu daha da çekici hale getiriyor.

Kısa ve uzun paslar, şutlar ve deparlar dışında yerden ve havadan yapılan ortalar, göğüste kontroller, duvar pasları, yerden sektirerek yapılan yanıltıcı kafa vuruşları için ayrı tuşlar belirlenmesi sayesinde futbolcular ve top üzerindeki etki alanınız en üst düzeye çıkıyor. Ancak Fifa'dakinin aksine düzgün paslar vermek ve hepsi kaleyi bulan şutlar atmak tamamen kendi çabanıza bağlı.

Maçlarda karşı karşıya pozisyonlarda dahi yaptığı doğru çıkışlarla rakibe geçit vermeyen kaleciler sayesinde saçma sapan goller yeme riskiniz en aza iniyor.

WLS 98'in en itici kısmı World Wide Soccer'a bir-iki maç-ta alışmış bir oyunseverin bu kez kontrollerde uzunca bir süre zorluk çekecek olması. Zaten bu oyunda sadece pas, şut ve depar tuşlarına bel bağlamak sıradan takımlara bile yenilmenize yol açacaktır.

Oyunda bir büyük kural hatası var ki, o da topu kaleye göndermişseniz bile ofsayt pozisyonunda bir oyuncunuz varsa yan hakemin bayrak kaldıracak olması.



Futbol bir takım oyunu

Bu tip oyunlarda takımdaki diğer



oyuncuların sizin kazandığınız ustalığa uyum sağlayamayacak olmaları durumunda bir takım oyunu olan futbol, tüm anlamını yitiriyor. Ancak bu kez yapay zekanın yüksek tutulması sayesinde doğru yerlere koşan ve akılcı paslar atan takım arkadaşlarına sahipsiniz.

Fifa tarafından başlatılan gelenek nedeniyle artık iyi kötü maç sunumundan yoksun bir oyun düşünülemez hale geldiği için WLS 98'de de iki gerçek spiker kullanılmış. Dürüst olmak gerekirse zaman zaman takılan ve nadiren de olsa yanlış yorumlar yapan spikerler ilerleyen maçlarda can sıkıcı olmaya başlıyor.

Sonuç olarak zorlu rakipler, kaliteli grafikler ve dolby surround müzikler oyunu benzerlerinden farklı kılıyor. World Wide Soccer dahil tüm rakiplerini geride bırakmış gibi görünen WLS 98, bu aralar bir futbol oyunu almak isteyen oyunseverler için tartışmasız en iyi seçim olacaktır.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: SEGA





KICK OFF WORLD

Eski Dost Düşman Olmaz



Amiga'lı falan eski güzel günleri düşündüğümüzde aklımızda en çok kalan isimlerden biri "Kick Off" değil midir? Sonradan bir sürü yüksek teknoloji ürünü bilgisayarlar, oyun konsolları kullanmış, atari salonlarındaki mucize makinaların karşısında saatler, günler ve dahi seneler tüketmiş olabilirsiniz. Tahminimce bu satırları okumakta olan sizler hiç bir zaman Kick Off adındaki şirin oyundan aldığınız tadı alamadınız yeni jenerasyon futbol oyunlarından. Haksız da sayılmazsınız.

Eski Güzel Günler

Dino Dini ismi de size yabancı olmasa gerek. Orijinal Kick Off'un programcısı ve babası olan bu adam gerçekten harika bir oyun yapmanın sırrını biliyor galiba. Kick Off'tan esinlenen en baba oyunlardan biri olan "Sensible Soccer" da bu zekanın eseriydi. Oyun sektörünün meşhur firması ANCO, Dino'yla tekrar güçlerini birleştirip karşımıza eski bir dostu çıkarmış. Kick Off World.

Oyunun sunduğu sayısız opsiyonları bir yana bırakırsak, gerçekten yüksek bir oynanabilirlikle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Tüm yapmanız gereken sadece bir kaç düğmeye basıp ordan oraya koşmak. Şu an piyasada olan ve çok fazla gerçekçilik içeren tonla futbol oyununun ortak sıkıntısı çok komplike tuş konfigürasyonlarıydı. Kick Off World'de rövoşata, muz vuruşları, kafa topları gibi bir sürü güzellikler artık tek bir tuşun ucunda.

Şimdi sıra geldi en sevdiğimiz bölüme. Oyunumuz son yıllarda gelenek olduğu üzere üç boyutlu grafikler içeriyor ama sürpriz bir opsiyon bizleri bekliyor. İki boyutlu klasik Kick Off!!! Böyle bir bonus bölüm içermesi bu oyunu almak için başlı başına bir sebep teşkil ediyor. Zaten bu satırların yazarı, ne oyunla birlikte gelen yeni sisteme, ne yeni oyun modlarına, ne de menajerlik güzelliklerine itibar etmedi. Bu yüzden oyunla ilgili fazla bir şey yazmak da çok boş geliyor.

Ona Merhaba Deyin

Kick Off World hangi yeniliği, güzelliği içerirse içersin bunları boşverin. Üç boyutlu grafikler, karmaşık menajerlik durumları artık her oyunda var. Bunlar yeni bir şey değil. Oysa klasik eski Kick Off oldukça güzel bir haber değil mi? Koşun uzun zamandır görmediğiniz eski dostunuza bir merhaba deyin. Bedeli ne olursa olsun. Böylece belki küçük kardeşinize, kaçırdığı o eski güzel günlerin tadını yaşama fırsatı da vermiş olursunuz. Çok mutluyum. Çok.

Çağdaş Koçyiğit

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

1. World League Soccer 98
2. Croc: Legend Of The Gobbos
3. The Lost World Jurassic Park
4. NBA Live 98
5. NHL 98
6. Nascar 98
7. Quake
8. Steep Slope Sliders
9. Winter Heat
10. Virtua Cup II With Gun

LEVEL KARNESİ

SPOR

Firma: ANCO
1-2 Oyuncu
Memory Card: 1 Blok
SONY Playstation









Kavga Dövüş Günleri

Mortal Kombat serisi oyun dünyasını yıllar boyunca epey oyaladı ve tuhaf ama haklı da bir ün yaptı. Ekstra gerçekçilik sağlamak için bugüne dek sayısallaştırılmış aktörleri kullanan oyun serisi; çizgi romanlara, filmlere, oyuncaklara ve kulağımıza geldiğine göre Amerikan Senatosu'ndaki bazı tartışmalara bile konu oldu. Bu kez serinin dördüncü oyunu sayısallaştırılmış aktörler yerine poligon grafikleriyle karşımızda duruyor. Bu sayede tasarımcılar yeni hareketler, duruşlar ve karakterleri kolaylıkla eklemişler. İşin içine bir de silah olayı sokulmuş. Her tiplemenin kendine has bir silahı var. İsterse bunu çekip saldırabiliyor. Kılıç, sopa... Bunun gibi şeyler.

Eski Dostlar, Eski Dostlar

Anladığımız kadarıyla Mortal Kombat 4'ün konusu, "MK3" ve "MK Mythologies:Sub Zero" oyunlarının kaldığı yerden devam ediyor. Shao Kahn bertaraf edildikten sonra baş kötü olarak yerini Shinnok diye bir tipe bırakmış durumda. Bu yeni oyunda Shinnok da seçilebilir bir karakter olmuş. Bu yüzden oyunu oynarken en sonda karşınıza çıkacak bir başkötüyü beklemek gibi bir heyecandan aslında mahrum kalıyorsunuz. Tabii durum sadece atari salonlarında böyle, zira PlayStation versiyonunda "MK1"deki çok kollu mide bulandırıcı dev Goro'yu tekrar başımıza tebelleş etmiş durumdalar. Goro bu yeni 3D ortamda süper duruyor. Hareketleri çok akıcı olmuş. "MK1"dekilere ek olarak birkaç hareket daha eklenmiş.. Goro ilk başta seçilebilir değil, ama bir şifre yazarak elde edilebiliyor. Eskiden tanıdığımız karakterler şunlar: Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya ve tabii ki Raiden. Eski karakterlerin hepsi hareketlerini korumuş, ama bir iki ufak ekleme ile çıkarma da yapılmamış değil doğrusu. Yeni tiplemelere gelince, bunların hepsi de MK dünyasına çok yakışmış. Olayın ruhuna uygun düşmüşler..

Çok Yetenekli Makineler Var Bu Dünyada

PlayStation'daki grafikler tabii ki artık atari salonlarındaki yeni makinelerle yarışamıyor. Bu kesin gibi bir şey. Yine de bence pek parlak olmasa da, kabul edilebilir durumdalar. Öte yandan, ışık kaynağı olayı iyi kotarılmış. Bir de hızlı bir oyun olmuş tabii. MK 4'ün Nintendo 64 versiyonunu da gördük. Henüz demo olmasına rağmen çok daha iyi grafiklere sahipti. Neyse konumuza dönersek, müzik oldukça güzel. Ses efektleri ve konuşmalar ise atari makinelerindekiyle neredeyse aynı. Tek fark Shinnok'un taklit ettiği karakterlerin isimleri okunmuyor, bu da rakibinizin kim olduğunu anlamanızı geciktiriyor. Oyunun introsu ve oyun sonu gösterileri Nintendo 64'de ve atari makinelerinde gerçek zamanlı olarak oyunun kendi sistemiyle üretiliyordu. Oysa PlayStation'ın gücü böyle bir şeye yetmediğinden oturup bunları hazır render edilmiş videolar haline getirmişler. Bu şekliyle daha da güzel olmuş. Yine de uzman bir göz yolunda gitmeyen bir kaç nokta yakalayabilir doğrusu.

PlayStation'da MK4'ün oynanış şekli atari salonlarındakilerle aynı. Bazı "Fatality"leri Joypad'inizle yapmak biraz daha zor oluyor tabii. Birsürü düğmeye aynı anda basmak falan gerekiyor. Kombo sistemi ise oldukça kolaylaştırılmış. Her karakter aynı şekilde Kombo'sunu başlatabiliyor. Ayrıca önceki oyundaki aparkat tipi çok zarar verici vuruşları yapmak da basitleştirilmiş. MK4 ile birlikte yeni gelen silah kullanma olayı ilk başta biraz aptalca görünse de, bunları kullanmaya alışınca, oyuna çok şey kattığını anlıyorsunuz. Her karakterin iki tane "Fatality"si, iki tane de "Stage Fatality"si var. Bunlar güzel görünse de, çoğu önceki oyundan bu yeni üç boyutlu ortama aynen geçirilmiş. Yeni eklenen karakterlerin "Fatality"leri ise pek o kadar etkileyici değil. Sanki biraz daha yenilik için daha çok çalışmaları gerekiyormuş gibi geldi bize.

Kombat Kodları

111-111	Free Weapon	222-222	Random Weapon	313-313	Ice Pit
012-012	Noob Saibot Mode	321-321	Big Heads	020-020	Red Rain
444-444	Armed & Dangerous	050-050	Explosive Kombat	555-555	Many Weapons
002-002	All Time Weapons	666-666	Silent Kombat	100-100	Disable Throws
010-010	Disable Max Damage	001-001	Unlimited Run	110-110	No Throws-Max Damage
011-011	Goro's Lair	022-022	The Well	033-033	The Elder Gods
044-044	The Tomb	055-055	Wind World	066-066	Reptile's Lair
101-101	Shaolin Temple	202-202	Living Forest	303-303	The Prison



Karakterlerin Hareketleri

(Not: İçinde UP olan Fatality yaparken, BLOGA basılı tutun.)

Liu Kang - Silah	B - F - LK	Jarek - Silah	F - F - HP
High Fireball	F - F - HP (can do in air)	Cannonball Roll	B - F - LK
Low Fireball	F - F - LP	Vertical Roll	F - D - F - HP
Flying Kick	F - F - HK	Ground Shaker	B - D - B - HK
Bicycle Kick	Hold LK 3 secs, Release	Tri-Blade	D - B - LP
Dragon	F - F - F - D+HK+LK+BL (sweep)	Heart Rip	F-B-F-F+LK (close)
Throw & Fire	F - D - D - U+HP (close)	Eye Lasers	U-U-F-F+BL (sweep+)
Prison Stage	F - F - B+LP	Prison Stage	F - D - F+HK
Goro's Lair	F - F - B+HK	Goro's Lair	B - F - F+LP
Quan Chi - Silah	D - B - HK	Johnny Cage - Silah	F-D-F-LK
Air Throw	BL (close; in air)	Shadow Kick	B - F - LK
Flying Skull	F - F - LP	Split Punch	BL+LP
Weapon Steal	F - B - HP	Shadow Uppercut	B - D - B - HP
Tele-Stomp	F - D - LK	High Fireball	D - F - HP
Slide Kick	F - F - HK	Low Fireball	D - B - LP
Leg Beatup	(LK)5sec D-F-D-F+Rel (close)	Torso	F - B - D - D+HK (close)
Impersonator	U - U - D - D+LP (sweep+)	Decap	D-D-F-D+BL (close)
Prison Stage	F - F - D+HP	Prison Stage	D - F - F+HK
Goro's Lair	F - F - B+LK	Goro's Lair	B - F - F+LK
Reptile - Silah	B - B - LK	Tanya - Silah	F-F-HK
Super Krawl	B - F - LK	Fireball	D - F - HP
Acid Spit	D - F - HP	Split Kick	F - D - B - LK
Invisibility	BL+HK	Air Fireball	D - B - LP (in air)
Dashing Punch	B - F - LP	Corkscrew Kick	F - F - LK
Face Chew	(HP+LP+HK+LK) U (close)	Kiss	D-D-U-D+HP+BL (close)
Acid Puke	U - D - D - D+HP (sweep+)	Neck Twist	D-F-D-F+HK (close)
Prison Stage	D - F - F+LP	Prison Stage	B - F - D+HP
Goro's Lair	D - D - F+HK	Goro's Lair	F - F - F+LP
Sub-Zero - Silah	D - F - HK	Raiden - Silah	F - B - HP
Ice Blast	D - F - LP	Torpedo Dive	F - F - LK (+ air)
Slide	LP+BL+LK	Lightning Bolt	D - B - LP
Ice Clone	D - B - LP (+ air)	Teleport	D - U
Spine Rip	F - B - F - D - HP+BL (close)	Execution	(BL)F-B-U-U+HK(close)
Uppercut	B - B - D - B+HP (sweep+)	Impale	D-U-U-U+HP (close)
Prison Stage	(BL)D-U-U-U+HK (close)	Prison Stage	D - F - B+BL
Goro's Lair	D - D - D+LK	Goro's Lair	F - F - D+LP
Scorpion - Silah	F - F - HK	Fujin - Silah	B - B - LP
Spear	B - B - LP	Tornado Lift	F - D - F - HP
Teleport Punch	D - B - HP (+ air)	Slam after Lift	B-F-D-LK
Air Throw	BL (close; in air)	Whirlwind Spin	F-D-(LP)
Breathe Fire	D - F - LP	Dive Kick	D+LK (in air)
Rising Knee	D - F - HK	Toasty 3D	B - F - F - B+BL (sweep+)
Tornado & Shoot	RN+BL x5 (sweep)	Scorpion Sting	B - F - D - U+HP (close)
Wind Skinner	D-F-F-U+BL (sweep+)	Prison Stage	F - D - D+LK
Prison Stage	D - D - D+HK	Goro's Lair	B - F - F+LK
Goro's Lair	B - F - B+HP		
Reiko - Silah	D - B - HP	Jax - Silah	D-F-HP
Teleport	D - U	Ground Wave	F - F - D - LK
^- Slam	BL	Dash Punch	D - B - LP
^- Punch (combo starter)	HP or LP	Backbreaker	BL (in air; close)
^- Kick (combo starter)	HK or LK	Fist Fireball	D - F - LP
Flip Kick	B - D - F - HK	Multi-Slam	LP(close)-(RN+BL+HK)
Shurikens	D - F - LP(HP+LP+LK) (HP+BL+LK)	Circular Teleport	B - F - LK (HP+LP+HK+LK)
Torso Kick	F - D - F+LP+BL+HK+LK (close)	Arm Rip	(LK)5s F-F-D-F+Rel(close)
Multi-Shuriken	B - B - D - D+HK (sweep+)	Head Clap	B-F-F-D+BL (close)
Prison Stage	D - D - B+LP	Prison Stage	F - F - B+LK
Goro's Lair	F - F - D+LK	Goro's Lair	F - F - B+HP
Sonya - Silah	F - F - LK	Kai - Silah	D - B - LP
Front Flip Kick	B - D - F - LK	Handstand	BL+LK (BL to feet)
Ring Blast	D - F - LP	^- Spin	Hold LP
Leg Grab	D+LP+BL	^- Kicks	HK or LK
Vertical Bicycle Kick	B - B - D - HK	Air Fist	D - F - HP
Square Wave Punch	F - B - HP	Falling Fireball	B - B - HP
Air Throw	BL (close; in air)	Rising Fireball	F-F-LP (+air)
Super Roundhouse	D-F-LK	Death Kiss	D - D - D - U - RN (sweep)
Body Rip	(BL)U-F-U-B+HK(close)	Leg Split	U - D - D - U - HK (sweep+)
Decap	U-U-U-D+BL(sweep+)	Prison Stage	D - B - B - HK
Prison Stage	F - F - D+BL	Goro's Lair	F - D - F - HP
Goro's Lair	B - F - D+HK		
Shinnok - Silah	B - F - LP	Fujin	F - F - B - HK
Sonya	F - D - F - HP	Jarek	B - B - B - LK
Sub-Zero	D - B - LP	Quan Chi	F - B - F - LK
Tanya	B - F - D - BL	Raiden	D - F - F - HP
Kai	F - F - F - LK	Cage	D - D - HP
Reptile	B - B - F - BL	Reiko	B - B - B - BL
Scorpion	F - B - LP	Jax	F - D - F - HK
Liu Kang	B - B - F - HK	The Grip	D-B-F-D+RN (close)
Prison Stage	D - D - F+HK	Two Hand Smash	D-U-U-D+BL (close)
Goro's Lair	D - F - B+HP		



Yapın Bir Şeyler

Oyuna bu sıralar moda olduğu üzere çeşitli oyun modları eklenmiş. Bunlardan biri olan "Practice" modunda karakterlerin hareketlerini ve "Fatality"lerini görmek mümkün. Bunlara ek olarak üç ayrı tip "dayanıklılık" dövüşü, bir tane "takım" dövüşü ve bir de klasik turnuva modu var. Ayrıca yine Tekken 3'den çalınmış bir "Theatre" modu mevcut. Burada daha önce bitirdiğiniz ve seyrettiğiniz oyun sonu videoları saklanıyor. Sonra gidip istediğiniz zaman seyrediyorsunuz.

Eğer daha önceki Mortal Kombat oyunlarını sevmediyseniz, bundan hoşlanma ihtimaliniz de yok denecek kadar az. Yine de serinin ve atari salonlarının hastaları evde oynamak için buna bayılacaklar. Son bir hatırlatma olarak Tekken 3 gibi bir oyunun var olduğunu da unutmayın derim.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

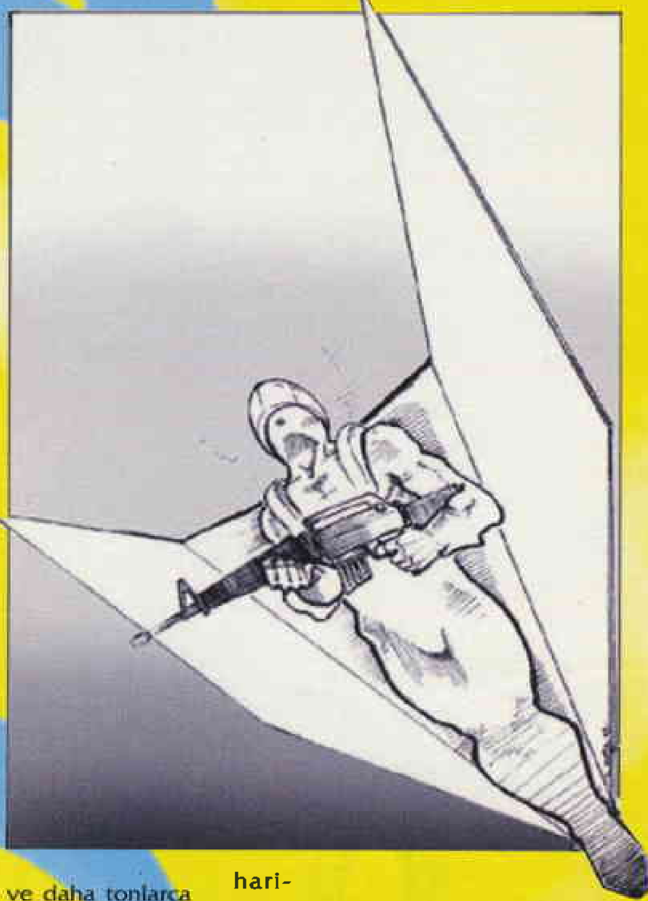
Firma: Midway
1-2 Oyuncu
Memory Card 1 Block.





ONE

***"Tek oyun, hepsini bulacak olan
Tek oyun hepsine hükmedecek
Hepsini biraraya getirecek
Ve karanlıkta bağlayacak: tek oyun."***



Tolkien sever misiniz? Bu dizeleri hatırlar gibi misiniz? Ha ha ha, neyse konumuzla hiç ilgisi yok.

Sayemizde hepiniz, 32 bit bir video oyun makinasında şimdiye kadar yapılmış en baba aksiyon oyunlarından birini alma şansına sahipsiniz. Normalde bu oyunu raflarda görmezden gelecektiniz. Kick Off gibi aptal bir oyunu alacaktınız falan (yaw sen değil miydin az önce Kick Off'a methiyeler dizen, yoksa ben mi yanlış okudum?-BLX). Neyse, oyunumuzun adı ONE. ONE sadece son zamanların en güzel 3 boyutlu grafiklerine sahip olmakla kalmıyor, kanınızı donduracak bir sürat ve akıcılıkla da oynanıyor.

Oyunumuz son zamanlarda "Asenkron Yükleme" denilen bir grafik metodunu kullanıyor. Grafikler siz ilerledikçe aynı anda yüklenip yaratılıyor. Aynı Crash 2'de olduğu gibi. Neticede One'ın soluk kesen grafiklerinin çok ince ayrıntılar içerdiğini söyleyebiliriz. One, video oyun teknolojisinin ne kadar akıllıca kullanılabileceğinin güzel bir örneği. Oyunumuz, gerçek zamanlı harika ışık kaynağı ve gölgelendirme rutinleri, kusursuz poligonlar ve daha tonlarca etkileyici efekt içeriyor. Oyunun en hareketli ve yüklü anlarında bile "frame rate" düşmüyor. Bütün bu grafik sisteminin arkasındaki isim Visual Concepts. Bu adamların adlarını daha çok duyacak gibiyiz sanki.



İyi Görünüyor
İyi Oynanıyor
Daha Ne?

Peki bütün bu görsel harikalıkların yanında, acaba ONE gerçekten esaslı bir oynanabilirlik sunuyor mu? Kesinlikle evet! Görsel bir şölenin ortasında bile oynanabilirlik o kadar ağır basıyor ki durup da ekranda neler olduğuna bakıcak zamanınız kalmıyor. *Gerilim* her zaman hat safhada ve tepelemeniz gereken kötü adamlar hiç bitmiyor. Eğer konsantrasyonunuzu bozacak ciddi bir ruhsal sorununuz yoksa bir kere başladıktan sonra oyunun başından hiç kalkmak istemeyeceksiniz. Canlandırdığınız karakter, John Cain, sol kolunun olduğu yerde bir silah taşıyor. Ne kadar yaşamınız kaldığını gösteren bar, aynı



damdaki bir bölüm. Bu kademelerin herbiri oldukça büyük. Genellikle bir kerede geçmek için 45 dakika falan harcamak gerekiyor. Böyle saf adrenalinden oluşan bir hareket oyunu için bu çok şey demek. Oyunda ekstra silahları ve canları bulmak için biraz deneyim kazanmak gerekiyor. Çünkü bunlar en enteresan yerlere saklanmış oluyor. Bölüm sonu canavarları tabir edebileceğimiz "boss"lar oyunun en baba bölümlerini oluşturuyor. Gerçek bir şölen. Herşey çok sinematografik. Grafikler harika, saniyede gösterilen kare sayısı çok yüksek ve kademelerin tasarımı dahice. Dolayısıyla etkilenmemek elde değil.

zamanda "Rage-meter" yani öfke-ölçer diye bir şeyin yerini tutuyor. Ne kadar iyi oynar, hızlı ateş eder, başarılı olursanız hem öfkeniz, dolayısıyla hem de gücünüz artıyor. Kendinizi kötü bir durumda bulduğunuzda gaza gelip ortalığı güzelce dağıtır, hasımlarınızı da tepelerseniz birdenbire gücünüzün tekrar arttığını hissedeceksiniz. Kısacası, aptal amerikan filmlerinde kahramanın yenilirken birden gaza gelip kazanması gibi bir durum sözkonusu. Süper. Olağanüstü.

Dahası: Güzellikler Bitecek Gibi Görünmüyor...

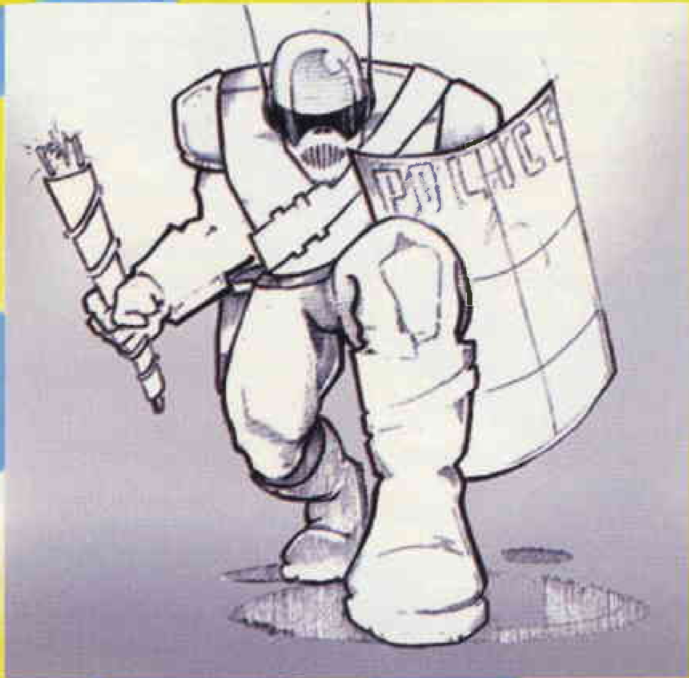
Oyunumuzda bir de ekstra güzellikler var. Patlayıcı mermiler, lazer tüfeği ve herkesin favorisi olabilecek alev makinası bunlardan sadece bir kaçı. Eğer ONE'ı oynamadıysanız PlayStation'ın gerçek alev efektlerini daha görmediniz demek. Neyse, normal silahınıza gelince o da zaten oldukça etkili. Öfkeniz arttıkça sarıdan kırmızıya dönüşen ateş gücünüz en son beyaza ulaşıyor ve bu şekilde menzili de artıyor. Beyazdayken rakiplerinizin izini sürüp saklandıkları yerde bile imha edebiliyor. Eğer düşmanlarınız size yaklaşırsa ateş etmek yerine silahınızın tersiyle suratlarını dağıtabilir ya da tekme, aparkat ile girişebilirsiniz. Bu da oldukça zevkli oluyor. Bu göğüs göğüse dövüşler öfke-ölçerinizi iyice pompalıyor.

ONE'daki oyun kademeleri tünellerden, dev hangarlardan, açık havada tepelerden ve daha bir çok mekandan oluşuyor. En çok nefes keseni ise

Kusursuz Gibi Bir Şey: Koşarak Alın

Peki ONE hiç kusur içermiyor mu? Tek kusuru oyun bitince daha fazlası olsun diye ağlayacak olmanız. Çünkü "öfke" sistemini bir kere çözdükten sonra kademeler ne kadar zorlu ve uzun olursa olsun herşey daha kolay gelmeye başlıyor. Oyunu bir kere bitirdikten sonra bile daha tecrübe kazanmış olarak en baştan herşeyi yaşamak isteyebilirsiniz. Atari salonlarından "Contra"yı hatırlayan ve sevenleriniz varsa tek ihtiyaçları olan şey ONE. Olayla alakası olup olmayan diğerleriniz de koşup ONE'ı alsınlar. Hızlı, çok güzel, ölümcül ve çok akıllı bir oyunla karşı karşıyayız. 1997 sonlarında çıkmış bir oyun için mucize grafikler ve ses efektlerine sahip. Sayemizde eski bir mücevheri tekrar keşfetmek için son bir şansa sahip oldunuz. Sözümüze inanıp satın'alanlar güle güle oynasınlar. Tabii söz dinlemekten laf açılmışken bir tavsiyemiz daha olacak ama bu satırları hala okuduğunuza göre söz dinleme şansınız yok gibi bir şey: Bu sıcakta evde oturup oyun oynamayın. Gidip denize girin. Bir şeyler yapın. Kendiniz için...

Çağdaş Koçyiğit







SONY PLAYSTATION HİLELERİ

Bazen insan, keşke hayatımı kaydedip hata yaptığım yerden tekrar yükleyebilsem, diye düşünüyor, sanırım fazla oyun oynamanın bir yan etkisi bu. Ama hayat hatasız ve yenilgisiz çok yavan olurdu, tabii siz yine oyunlarda hile yapmaya devam edin, en azından bu lükse sahip olmak hakkımızdır bence. İşte size yeni PSX hileleri, iyi oyunlar dilerim.



Tekken 3

Bu oyunda farklı karakterlerle oynayabilmek için aşağıdakileri yapın.

Panda: Karakter ekranında Kuma seçiliyken Daire tuşuna basın.

Tiger: Karakter ekranında Eddy seçiliyken Üçgen tuşuna basın.

Doctor Boskonovitch: Tekken Force Mode'u dört defa tamamlayın, (bronz, gümüş ve altın anahtarları aldıktan sonra bir defa daha bitirin) en sonunda Doctor Boskonovitch ile karşılaşacaksınız. Onu yendiğiniz zaman karakter ekranında yerini alacaktır, artık Arcade modunda oynarken onu seçebilirsiniz.

Test Drive: Off Road

Aşağıdaki hileleri oyuncu ismi olarak girmelisiniz:

Değişik araçlar için:
"Fifty" - Hot Rod
"Lowrider" - Stock Car
"Beefy" - Monster Truck
"Sprinter" - 4x4 Buggy

Gizli pistler için:
1 - "Friendly"
2 - "Sanddune"
3 - "Crazy"
4 - "Elite"

Micromachines V3

Aşağıdaki iki hileyi Player Name olarak girmelisiniz, diğer hileler ise oyun esnasında uygulanmalıdır.

Cattives - 1 Player modunda oynarken size 9 hak verir.

Gimmeall - Multi-player modunda oynarken tüm pistlere ulaşmanızı sağlar.

Bu hileleri yapmak için ise oyun esnasında Pause tuşuyla oyunu dondurun ve sonra tuş kombinasyonlarını uygulayın:

Aracınızı farklı bir nesneye dönüştürmek için: Aşağı, aşağı, yukarı, yukarı, sağ, sağ, sol, sol.

Havada yüzen nesneler: Kare, üçgen, kare, kare, üçgen, kare, kare, üçgen, X.

Yavaş rakipler: Daire, üçgen, kare, X, daire, üçgen, kare, X.

Takip kamerası: Sol, sağ, kare, daire, sol, sağ, kare, daire.

İki misli sürat: Kare, X, daire, kare, üçgen, X, X, X; X.

Mobile Suit Gundam

Bu oyunda istediğiniz bölümü seçebilmek için tüm yapmanız gereken, ana ekrandan hemen önceki animasyon sırasında L2+R1+Select+Sol tuşlarına basılı tutmak.

Motorhead

Aşağıdaki kodları Password olarak girin ve etkilerinden faydalanın:

INSANITY - Yüksek çekiş gücü verir.

SUPERCAR - Yukarıdan görünüşü açar.

NOCHEATS - Hileleri devreden çıkarır.

Bölüm kodları:
1 - COWRULES
2 - FRAGTIME
3 - TURBOMOS
Son Bölüm - LASTCODE

War Gods

Aşağıdaki şifreleri Password olarak kullanın ve etkilerinden faydalanın:

2358 - Player 1 için ölümsüzlük.

1224 - Player 2 için ölümsüzlük.

7879 - Player 1 için daha fazla hasar verme gücü.

3961 - Player 2 için daha fazla hasar verme gücü.

7453 - Fatality modunu açar.

0705 - Options ekranında Free Play modunu açar.

4258 - Bir bilgisayar oyuncusunu yenince tüm oyunu kazanmanızı sağlar.

0322 - High Punch + Low Kick tuşlarına basarak kolayca Fatality yapabilmenizi sağlar.

6969 - Grox isimli karakterle oynamanızı sağlar.

2791 - Exor isimli karakterle oynamanızı sağlar.

Bölüm kodları:
1 - 5550
2 - 5551
3 - 5552
4 - 5553
5 - 5554
6 - 5555
Gizli bölüm - 5557

Fighting Force

Bu oyunda hile yapmak için önce ana menüye gidin, orada "Cheat Mode" yazısı ekranda belirene dek Sol+Kare+L1+R2 tuşlarına basılı tutun. Yazı belirince hemen Options seçeneğine girin ve orada ölümsüzlük modunu açın. Buradan aynı zamanda oynamak istediğiniz herhangi bir bölümü de seçebilirsiniz.

Gex: Enter The Gecko

Aşağıdaki yöntemlerle hile yapabilirsiniz:

Sınırsız hak: Oyunu Start tuşu ile dondurun, sonra Exit seçeneğini aydınlatın. L2 tuşuna basılı tutarak yukarı, yukarı, aşağı, sağ, üçgen, aşağı tuşlarını girin.

Ölümsüzlük: Oyunu Start tuşu ile dondurun, sonra Exit seçeneğini aydınlatın. L2 tuşuna basılı tutarak sol, sağ, üçgen, aşağı, sağ, sol tuşlarını girin.

Skullmonkeys

Aşağıdaki hileleri girebilmek için önce oyunu dondurun, sonra sırasıyla tuş kombinasyonlarını girin.

Extra halo: R2, daire, daire, aşağı, sol, daire, sağ, aşağı.

Maksimum hak: L1, üçgen, aşağı, sol, daire, Select, kare, sağ.

Spawn: The Eternal

Oyun esnasında sağlık göstergenizi doldurmak için L1 + L2 tuşlarına birlikte basın, fakat bunun ancak birkaç defa işe yarayacağını unutmayın.





Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptık.
Hollywood'taki alçakların kirli çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.
Bir diyeceğiniz olursa* shadow@young.com.tr *adresine diyebilirsiniz.

Ateşler ve Acılar İçindeyim:
Fire Down Below ve Steven Seagal

Bir kere daha sizi ızdırap dolu saatlerden kurtarıyorum. Bakın nasıl:

Steven Seagal'ın oynadığı filmlerin kavgalı dövüşlü şeyler olmasına ek olarak bir büyük meseleleri daha var: Steven Seagal'ın varlığı. Aslında dünyamızdaki önemli meselelerden biri de bu aynı adamın var olması değil mi? İşin can sıkıcı yanı, bu her gördüğünüzde midemizin düğümlenmesine sebep olan at kuyruklu falan tipin hangi filmde, hangi senaryoda, hangi çevrede, hangi adamların arasında ve hangi durumda olursa olsun hep aynı kişiyi oynaması; kendisini. "Fire Down Below" amcamın neredeyse onuncu filmi falan olmasına rağmen bu kısır kişilik inceldikçe inceldi, geriye seyredilecek bir şey kalmadı. Bana sorarsanız, o kadar gülerek seyrettiğiniz Cüneyt Arkın filmleri (zamanında da ağlanarak seyredilirdi) bu dejenere saçmalıklardan kat be kat daha üstün.

Neyse efendim, bu filmle Seagal, 1994'de "On Deadly Ground-Ölümcül Topraklarda" ile bulaşmış olduğu çevreci meselelere geri dönmüş oluyor. Bu sosyal ve çevreci içerikli yapıtta,(ha ha ha) Seagal Amerikan Çevre Koruma bişeyinin bir ajanı rolünde. İmzasız bitakım ihbarlar alan ajanımız, kötü yürekli bir iş adamı (Kris Kristofferson) ve aynı derece berbat yaradılışlı evladının (*Brad Hunt*) eski bir madene milyonlarca galonluk zehirli atık doldurmaları olayına el atıyor.

Olay şöyle gelişiyor. Ajan Nik dostumuz, olayların olduğu bölgeye gidip halkın arasına karışarak onlardan bilgi alacak. Bunun için bir yardım derneğinin üyesi kisvesi altında insanlara yardım eli uzatan bir sahte kimliğe bürünüyor. Marangozluk işlerine el atıyor. Olayın işetici tarafı da böyle başlıyor zaten. Seagal, briyantinli at kuyruğu saçları, parlak siyah çizmeleri, deri ceketiyle ortalıkta gezip duruyor. Bu filmdeki diğer bütün zayıflıkları bir yana bırakırsak (konu, tempo, diyaloglar, oyunculuk, mantık), Seagal'in tek yapması gereken filmdeki karakteri inandırıcı kılmaya


Bir Steven Seagal klasiği

çabalamak. Ama ne garn! Yukarıda bahsettiğim gibi bir kez daha kendi modası geçmiş, raconlu, kanserojen karakterini uyguluyor.

"Fire Down Below"dan sakının. Türevlerinden de.


Dünyanın en güzel meyvaları...

Eğer sosyal hayatınız bu yaz sıcağında sinemaya gitmeye razı olacak kadar kısıtlıysa hemen koşup "Lolita"yı seyredin. Belki de yaşamınız boyunca adını duyamayacağınız, zaten duysanız da hemen unutacağınız büyük usta Nabokov'dan ilginç bir uyarlama. *Kimbilir belki de gaflete düşüp* kitabını da okursunuz ve bütün hayatınız değişir.

Holivut ortamlarından süzülüp gelen son durumlar ve almanız gereken önlemler böyleyken böyle. Hala bir diyeceğiniz varsa

SHADOW@YOUNG.COM.TR) adresini deneyin.

Çağdaş Koçyiğit

Ayın Albümleri

Godzilla



Hayatımdaki ilk Godzillla filmini yaklaşık on sene önce seyretmiştim. Tabii ki çok fazla bir şey anlamamıştım, gerçi aynı filmi bir kere daha seyretsem yapabileceğim tek şey belki de gülmek olurdu. En kötü ihtimalle artık efsane olan Dünyayı Kurtaran Adam' la kıyaslayıp "Vay be bizden daha beteri de varmış" diyebilirim. Siyah beyaz bir film, plastik yaratıklar ve habire koşuşturma halinde olan şeyler. Kayıp Dünya' da T-Rex şehre indiği anda aklımdan geçen şeyler gerçek oldu ve Hollywood Godzilla' ya el attı. Sonunda 6 tane 24 işlemcili bilgisayar kullanarak Japon Godzilla'yla azıcık da olsa dalga geçen devasa Godzilla ortaya çıktı. İyi de oldu. Filmle birlikte ortaya çıkan Soundtrack'de 15 ayrı parçayı 15 ayrı grup/şarkıcı seslendiriyor. Puff Daddy' nin tüm müzik yeteneğini kullanarak Cover'ladığı Come With Me albümden çıkan ilk Single ve oldukça başarılı. Bunun haricinde özellikle Jamiraquai "Deeper Underground", Rage Against The Machine "No Shelter" ve Green Day "Brain Stew (The Godzilla Remix) dikkat cezbeden parçalar. Rock müziğin kullanıldığı bu albümde ayrıca Foo Fighters, Ben Folds Five, Silverchair gibi grupların parçaları da bulunuyor. Bu ay Türkiye'de yayın yapan radyolar hakkında başka bir şey bulunmadığını anladım ve Online radyolar konusuna parmak basmaya karar verdim. Bence www.capitalradio.com.tr adresine bakmakta yarar var. Özellikle Hot 40'yi öğrenmek ve kısa parçalar dinlemek istiyorsanız

K.T.

B.B.E.' nin Oyunları



1996 yılımda çıkardıkları Seven Days And One Week isimli Single'ları ile İngiltere listelerinde üçünlüğe kadar yükselen ve tüm dünyada 1 milyonun üzerinde satan BBE' nin Games adlı albümü de Türkiye' de piyasaya çıktı. Bu albüm içerisinde BBE klasikleri sayılabilecek Seven Days And One Week, Flash ve Desire gibi Single'ların yanında yeni parçalar da mevcut. CD'yi aldıktan sonra çok fazla dinledim. Hatta akşam yattım dinledim, sabah kalktım dinledim. Games adlı bu albümde geleceğin müziği denilebilecek bir Sound yakalamışlar. Şu günlerde hemen her grubun yaptığı gibi doğu soundlarını kullanarak yeni sesler yakalamaya çalışmışlar ve oldukça başarılı olmuşlar. Aslında yaptıkları müzikten daha ziyade klipleri ile de bu havayı tamamlıyorlar. Şu ana kadar çıkan tüm kliplerinde en azından benim izlediğim kliplerin hemen hepsinde yarı çıplak (mesela mayolu), çekik gözlü bayanlar klip boyunca yürürler, kimse onları görmez ve onlar hep iyi şeyler yapmaya çalışırlar. Özellikle 14. Parça çok ilgi çekici. Hemen her albümde gölgede kalan parçalar vardır. Bu albümün şansız parçası da bu işte. Bence hafif Enigma biraz da Dance olsun isterseniz, bu albümü kesinlikle alın. Değer. Dance müziği çalan radyolarımızın Online yayın yapmamaları oldukça kötü bir durum.

H-Blockx' s Fly Eyes

HımmTIVI' yi seyredebilme yeteneğine sahipken çok hoşuma giden bir klip vardı. O zamanlar daha Rage Against The Machine diye bir grup yoktu ve bu İnsanlar rap ile rock soundlarını birleştirerek oldukça kaliteli bir müzik oluşturmuşlardı ve daha sonra bu insanların Alman olduklarını öğrendiğimde şok olmuştum. İngilizce müzik yapan bir Alman grubu belki böcüklerle dolu Rising High adlı klibinden belki de yaptıkları müziğin kalitesinden habire bu müzik kanalında çalınıyordu. İşte H-Blockx Alman metal müziğinin hortlandığı şu son günlerde yeni bir albümle tekrar piyasada. Geçen bu sürede kendilerini bayağı geliştirdiklerini ve hatta -bunları hiç istemeyerek söylüyorum- biraz daha Amerikan Sound'una yaklaşmışlar. Trash'e çok yakın bir müzik yapıyorlar -Quake 2' nin müzikleri gibin"-. Tamam doğruyu söylemek gerekirse hevesle aldığım bu albüm beni hiç açamadı hatta beklentilerimin suya düşmesi nedeniyle daha da kapandığımı söyleyebilirim. Her neys... Artık üstlerimin isteği üzerine bir geçiş cümlesi yazarak radyo bölümüne geçiyorum. 3 2 1 ... Dedik ya Internet' ten Online yayın yapan radyolar diye. İşte size Türkiye' de çok büyük bir açığı kapatan radyo. www.kentfm.com.tr bu adresten radyo hakkında her bilgiye ulaşabilir, Online dinlayabilir ve 24-07 saatleri arasındaki yayın akışına bir parça ekleyerek katkıda bulunabilirsiniz.

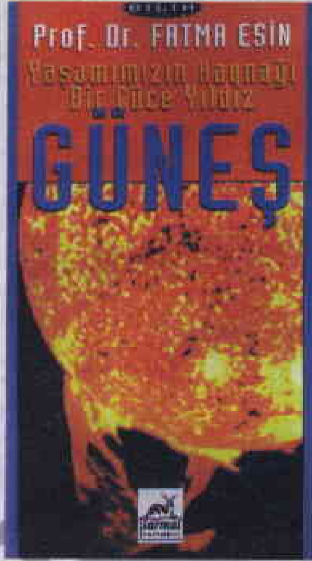


Leş



Ayın Kitapları

Bu ay da sizler için iki ilginç kitap seçtik. Seçim sırasındaki kriterimiz yine; kitapların "yeni" olmaları değil, "farklı" olmalarıydı.



Yaşamımızın Kaynağı Bir Cüce Yıldız - Güneş

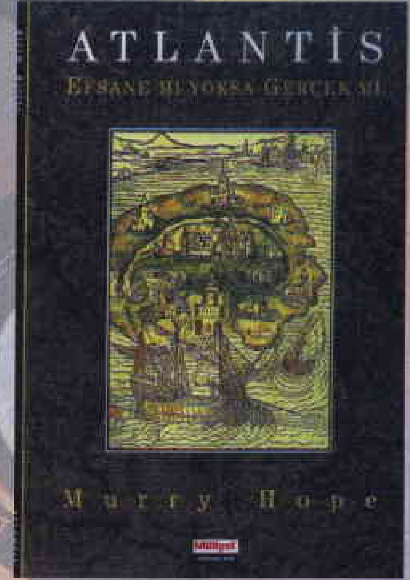
Prof. Dr. Fatma Esin

Sıcak bir yaz günü kafanızı kaldırıp baktığınız zaman yukarıda tembel tembel parladığını görürsünüz, bunun dışında çoğumuz için pek bir anlamı yoktur güneşin. Tam tepenizde durup sizi pişiren dev bir ateş topu, en iyisi gidip bir dondurma yemek ya da denize girmek. Gerçekten de güneşimiz çok sıradan bir yıldızdır, evrende sonsuz sayıda benzeri bulunan G spektrel sınıfından bir cüce yıldız. Milyarlarca galaksi içeren evrende neredeyse bir toz zerresi kadar bile önemli değildir. Fakat azıcık durup düşünürseniz iki önemli gerçeğin farkına varırsınız, ilki bu önemsiz yıldız olmadan dünyamızda yaşamın bir saniye bile devam edemeyeceğidir. İkincisi de milyarlarca benzeri içinden rahatlıkla gözlemleyebildiğimiz tek örneğin o olduğudur, evrenin sırlarını çözmek mi istiyorsunuz, o zaman dikkatinizi çevirmeniz gereken yer orası, güneşin ta kendisidir. Diğer benzerlerini şu andaki teknolojimizle yakından incelemeye imkan yoktur, en yakın yıldız olan Alpha Centauri bile bize 4,3 ışık yılı mesafededir, güneşimiz ise sadece sekiz dakikalık mesafede, tabii ışık hızıyla gidildiğinde. Bu dev ateş topu bize astrofizik konusunda benzersiz bir örnek sunar, ondan öğrendiklerimiz evrenin genel yapısı hakkında bizi aydınlatmaya devam edecek ve kimbilir belki birgün bize yıldızlara açılan kapının anahtarını verecektir. Prof. Dr. Fatma Esin tarafından kaleme alınan bu kitap konuya ilgi duyanları genel anlamda aydınlatmayı amaçlıyor. Ancak Cin Ali Piknik Yapıyor gibisinden basit bir kitap olduğu sanılmasın, eğer fizikle olan tüm ilginiz insan fiziğinin (!) ötesine geçmiyorsa kafanız çok kötü ağrıyabilir, belki iyi de olur. Fakat güneş hakkında ciddi bir kaynak arıyorsanız bu kitabı bulmanız gerekiyor demektir. İlk baskısı 1996 yılında yapılan kitabın yayıncısı Sarmal Yayınevi.

ATLANTİS - Efsane mi Yoksa Gerçek mi \

Murry Hope

Bugün dünya üzerinde kurduğumuz medeniyetin (!) tüm tarihteki (!!) ve hatta tüm evrendeki (!!!) en ileri medeniyet olduğu inancına olan kör bağlılığımızın bizi nereye götürdüğüne bir bakın. Doğruca bizden önceki nesillerle aynı kadere sürükleniyoruz, kaçışı olmayan bir tükenişe. Fakat belki bu defa geride yeniden çoğalıp tekrar şehirler kuracak kadar bile insan kalmayacak. Evreni anlamak ve varlığımızı onun kurallarına göre sürdürmek yerine, kendi kurallarımızı kabul ettirmeye çalışıyoruz, tıpkı Atlantis halkının yaptığı gibi. Aslında Atlantis hep bir efsane olarak görülmüştür, bunun başlıca sebebi de geleneksel bilimin bağnazlığı ve insanoğlunun korkunç kibiridir. Fakat artık uzmanların kabul ettiği bir



gerçek var, tüm dünya tarihi tamamen yanlıştır. İnsan uygarlıklarının dönem dönem yükseldiği ve yokolduğu her baktığımız yerde karşımıza çıkan bir gerçektir. Atlantis en iyi hatırlanan örnektir, ondan öncekiler ise belki asla tamamen çözülemeyecek bir sır olarak kalmaya mahkumdur. Güneş sistemi 60.000 yıl önce olmuş korkunç bir savaşın izlerini hala taşırken, radarlarımız atmosferimizde cirit atan Alien gemilerini devamlı kaydederken, dünya devletleri artık resmen yabancılarla, belki de eski düşmanlarımızla karşılaşmaya hazırlanırken bizlere düşen başımızı eğip düşünmektir. Bu kitapta Atlantis hakkında bir araştırma yapılıyor, ama sadece sayısal istatistikler değil, efsanelere ve eski kayıtlara da yer veriliyor. Murry Hope bu konuda en ufak şüphe bile duymuyor, ama yine de olayları detaylı biçimde ele alıyor. Eğer geçmişte neler olduğu konusunda kafa yoranlardansanız, o zaman bu kitap düşüncelerinize birşeyler katabilir. Çünkü geçmişi bilmek geleceği sezmeye yardımcı olacaktır. Dilimize çevirisi Sibel Özbudun tarafından yapılmış olan kitap Milliyet Yayınları tarafından basılmış.



Posta Kutusu

Hehe, meraklandınız değil mi? Eylül sayısında öyle bir bombamız var ki, gözlerinize gerçekten inanamıyacaksınız. Beklemeye devam edin, çünkü buna değecek. Bu arada küçük bir not, eğer MP3'lerle ve IRC scriptleriyle ilgileniyorsanız, işte size en babalarını bulabileceğiniz bir site :http://members.tripod.com/~oaslan/index.htm. Hem Türkçe hem de kaliteli bir site olduğundan, bookmarklarınızın arasında yerini alacağından eminim.

◆

Merhaba Level,

Kardeşim nedir bu aylardır sürüp giden Larry 7 tartışması? Haziran sayısında da bir "ufaklık" yine Larry 7 çözümü istemiş... Siz de 'Elimizde yok' (Nasıl olur bende var!) deyip yine reddetmişsiniz. Bari dedim şunlara şu çözümü yollayayım da hem onların, hem sizin, hem de benim başım göğe ersin...Çözümü yayınlarsanız sevinirim... En azından gerekli kişilere yollayın.

(BKZ. LEVEL MULTIMEDIA CD'Sİ-BLX)

Hadi iyi tıraşlar.... pardon oyunlar.

Bu çözümü son kez deniyorum ve her şey yolunda. Tüm Larry sevenlere sevgiler. Haa unutmadan Larry'e eski derseniz gücenirim. Şu anda tanıdığım en az 20 kişi bu oyunu severek oynuyorlar... Hoşça kalın.....

Gökhan Acar (Gökü)/ Tekirdağ

LEVEL Bizi büyük bir dertten kurtardığını söylemek istiyorum. Larry 7 açıklaman üç sayfa olduğundan dergide yayınlayamadık ama, Level CD'sine .TXT dosyası halinde koyduk. Ey Larry 7 açıklaması isteyenler, hadi gözünüz aydın. Yatın kalkın Gökhan'a dua edin.

◆

Sevgili Level,

Ben Fatih. Derginizdeki çoğu okur Playstation Demo CD'si vermediğinizden şikayetçi. Tabii ben de bir Playstation sahibi olarak biraz üzülüyom. Ama onlara şimdi iyi bi haberim var. Playstation aldığınız zaman içinden çıkan kitapçıklar arasında üzerinde Tekken resmi olan kitapçık bedava Demo CD'si veriyor. Nasıl mı? Şimdi önce o kitapçığın "European" sayfasındaki bilgileri doldurmanız gerekiyor (Tabii bunu yapmak için İngilizce bilen birinden yardım almanız lazım). Sonra o sayfayı koparıp doğru postaneye. Ve bakmışsınız ki 1.5-2 ay sonra size Demo CD gelmiş. Tabii her şey bununla kalmıyor. O formu yolladığınız için siz birşeye üye oluyorsunuz, ama ne olduğunu anlamadım. Bu, bana gelen kağıtta yazıyor. Ben de bu kağıdı size gönderiyorum. Diğer PS sahiplerine örnek olsun diye o kağıtta neler yazdığını açıklarsanız sevinirim. Şimdi gelelim bir rekora. Ben, Fifa 98'de Moldova milli takımıyla yaklaşık 80 metreden gol attım. Bu rekorun kolay kolay kırılacağını zannetmiyorum. Gökhun abimiz Fifa'yı iyi oynuyomuş, ama PS'da kimse beni yenemez. Tabii benimde birkaç sorum olacak:

1. Tomb Raider II'deki 'Lara'nın Evi' bölümü ne işe yarıyor? Oradan aldığım 4 tane Flare'ı neden oyuna geçiremiyorum?

2. Tekken 2'de de Bonus karakterler var mı?

3. Tam sürüm Playstation oyunu verecek misiniz?

4. Verdiğiniz Tomb Raider II hilelerini yapamıyorum. Tuşlara hangi aralıklarla basmam gerekiyor?

Hoşçakalın

Fatih Uzun/Zonguldak

LEVEL Bu demo CD'si tüyon bir çok okuyucunun işine yarayacaktır. Ama bahsettiğin üyelik kaydıyla ilgili kağıt bana ulaşmadı, herhalde sekreterimiz mektubunu bilgisayara geçirirken bir yerlerde kaybolmuş olacak. Fifa konusunda bir yorum getiremiyorum, o seninle Gökhun'un arasında.

1. Lara'nın evi, oyundaki kontrollere alışman için orada. Evde herhangi bir düşmanla uğraşmadan, Lara'nın yapabileceği bütün akrobatik hareketleri deneyebilirsin ve böylece oyundaki kontrollere de alışmış olursun.

2. Tekken 2'yi hiç görmedim, ama mutlaka vardır.

3. Gökhun bu tam sürüm oyun verme işine açıklık getirmişti geçen ay. Zannediyorum siz, bizim istediğimiz oyunu piyasadan 1 milyon TL'ye alıp, kopyalayıp, dergi ile birlikte verebileceğimizi zannediyorsunuz. Ama öyle değil işte. Tam sürüm bir oyunu dergi ile birlikte verebilmemiz için, oyunu yapan firmaya veya Türkiye temsilcisine onbinlerce dolar veriyoruz. Bu yüzden, "şu oyunu da verin, bu oyunu da verin" demeniz boşuna. Yine de ben size derim ki, Eylül sayısını şimdiden ayırtın, bulamayabilirsiniz (Sürprizzzz!).

4. No cheat , no pain.

◆

Selam Ey Level,

Ben Burçin (erkeğim). Herkes kız zannediyor. Bu ikinci mektubum, fırsat buldukça derginizi alıyorum. Başarınızı en içten dileklerimle takdir ediyorum. Şimdi gelelim sorulara;

1. İlk mektubumda sormuştum. Tomb Raider 2'nin ölümsüzlük şifresi var mı acaba?

2. Monkey Island 3 oyununda ikinci bölümde Membershipcard'ı bulamıyorum. Restoranda oturan adamı itiyorum, sırtındaki bıçağı alıyorum, fakat card yok işte. Lütfen help me!

4. MK 4'ün açıklamasını yapmayı düşünüyor musunuz? MK 4'ü alacağım da, acaba alayım mı, yani sizce iyi midir yoksa değmez mi?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Ah unuttum! Bu ay verdiğiniz (Haziran) CD'ler çok hoşuma gitti. En büyük sizsiniz bence!

Başarı ve güç sizinle olsun!

Burçin "Noob Saibot" Batur/Kütahya

LEVEL Neden erkek olduğunu belirtmek zorunda hissetin kendini? Yoksa dergi çalışanlarının geneli erkeklerden oluştuğundan (sekreterler hariç) çok mu maço bir tavır sergiliyoruz, ya da mektupları yayınlananlar hep erkek olduğundan mı? Eğer bayan bir okuyucumuzdan mektup gelirse, onu da yayınlarız mutlaka.

1. Sanırım ilk mektubuna cevap vermemiştim, maalesef Tomb Raider 2'nin ölümsüzlük şifresi yok.

2. Monkey Island'ı fırsat buldukça ben de oynuyorum, ama henüz o kadar ilerleyemedim. Oyunu açıklayan kişi olan Berker şu an buralarda olmadığından, yanıt yok.

4. Henüz gelmedi ki, nasıl alıyorsun ? Eğer gelirse kesin açıklarız, o yüzden bekle biraz, iyi olduğunu belirtirsek, gönül rahatlığıyla alabilirsin.

◆

Sevgili Level ve Çalışanları,

Ben bir Level fanatiğiyim. Ayrıca Playstation sahibiyim. Sizden birkaç sorunun cevabını isteyeceğim.

1. Tomb Raider'ın 3'ü çıktı mı?

2. Hangi basketbol oyununu tavsiye edersiniz?

3. Playstation sahipleri için de CD verir misiniz?

Ayrıca Tolga arkadaşımın da size birkaç sorusu olacak. Sor Tolgacığım;

4. Oyun hilelerini 2 sayfa yapar mısınız?

5. Diablo oyununun hilelerini verir misiniz?

Son olarak sizden Tarkan'dan "Tombul tombul" (Dıııııt-Sansürcü BLX) istiyorum.

Sevgilerle

Cengiz Bahadır Özdemir

LEVEL 1. Eli kulağında, çıktı çıkacak, çok yakında yakınınızdaki bir monitörde. Hem Tomb Raider'ın filmi de geliyor.

2. Diablo'nun içinde kullanabileceğiniz sonsuz enerji veya büyü gücü gibi bir hilesi

yok. Sadece Internet'ten indirebileceğiniz TRAINER yamaları var.

4. NBA 97'yi tavsiye ederim. 98'e bir türlü ısınamadım da.

5. Yerimiz şu an müsait değil.

◆

Sevgili Level,

Ben Kerem. Bu size ilk mektubum. Derginizi fırsatım oldukça almaya çalışıyorum. Henüz bir bilgisayarım yok fakat bu yazın kesinlikle bir bilgisayar alacağım. Onun için size birkaç soru ve isteklerim var.

1.Sizce alacağım bilgisayarın özellikleri nasıl olmalıdır? (3Dfx kartlı, 32 RAM'li, 2.5 Gb Hdd'li bir Pentium 200 MMX nasıl olur?)

2.Fifa 98 ile World Cup 98 arasında bir karşılaştırma yapsak hangisi ağır basar?

3.Birthright (doğru yazamadıysam kusura bakmayın) oyunun nasıl bir oyun olduğunu biraz anlatırsanız sevinirim.

4.Dark Omen'in posterini verirseniz seviniriz. Hatta daha çok seviniriz.

5.Bu yazımı yayınlarsanız bahtiyar olurum (En azından bilgisayar almamda yardımcı olursunuz).

6.Ayrıca böyle bir mektup bölümü açtığınız için teşekkürler.

Kerem Kangal

LEVEL 1. Eğer bana soracak olursan iyi olur ama, bilgisayar piyasası aldı başını yürüdü. En azından bir sene idare edecek bir bilgisayara sahip olmak istiyorsan, PII 266 işlemcili, 64 MB RAM'li , 4 MB RAM'i olan AGP ekran kartı olan bir bilgisayar almalısın. Tabii oyunların etinden sütünden sonuna kadar yararlanmak istiyorsan bir 3Dfx kartı da şart.

2. World Cup 98'in eksiği yok fazlası var. Yeni taktikler, yeni oyuncu hareketleri, gerçek dünya kupası kadrolarının yanında, eğer bir kere dünya kupasını kazanabilirseniz, eski dünya kupası finallerini de oynamak gibi bir seçenek var. Üstelik siyah beyaz olarak ve o zamanın formalarıyla (uzun şortlar, düz çizgili t-shirtler falan)

3. Birthright biraz adventure, hafif RPG , bol da strateji katılmış bir meyve salatasına benziyor. Ama biraz ondan biraz bundan karıştıralım derken, pek tat vermeyen bir meyve salatasına çevirmişler oyunu.

4. Poster isteklerinize cevap vermem imkansız, çünkü hangi posterin verileceği benim ve diğer yazarların dışında gelişen, tamamen random bir olay.

5. Bundan sonra sana Bahtiyar Kangal diyoruz, OK?

6. Rica ederiz.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizin genç bir okuruyum. Daha 14 yaşındayım. Derginizi almaya dört ay önce başladım ve severek okuyorum. Bu size attığım ilk mektup (daha doğrusu e-mail). Bundan dolayı mektubun nereye gideceğini bilmiyorum.

1.Mümkünse Larry 7'nin tam çözümünü verebilir misiniz?

2.Ben şifre çözmek için bazı programlar istiyorum. Olabilirse bunları nerelerde bulabileceğimi söyler misiniz?

3.166 MMX Pentium, 32 RAM, 2 MB ekran, 24x CD Rom sizce kaç yıl idare eder?

4.Need For Speed 3 PC oyunu olarak piyasaya çıktı mı (Birçok yerde aradım bulamadım)?

5.Siz her ne kadar da poster fikrine kızsanız da Larry 7'nin posterini verir misiniz (Allah, Gökhan Abi ile Batu Abi küplere binecek)?

6.Sizin sanırım irc.aidata.com'da Atlantis isimli bir kanalınız olacaktı. Bunu olabilirse irc.raksnet.com.tr'de de açabilir misiniz? (Beni ararsanız nick'im sonic ve #salon diye bir kanalım var.)

7.Sizce Phantasmagoria 2'yi alsam mı?

8.Ya daha soracak çok soru var ama onların hepsini yazarsam yayınlamayabilirsiniz. Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.

Sevgilerimle Sonic

LEVEL 1. Haha, lütfen bkz. Level CD'si

2. Bunları çeşitli oyun sitelerinin TOOLS bölümünden indirebilirsin. Bulabileceğin adreslerden birisi www.avault.com.

3. Etmez. Lütfen bkz. Bahtiyar Kangal'ın mektubu , cevap 1.

4. Gelen haberlere göre, Need for Speed 3 önümüzdeki iki ay içinde çıkacak. Türkiye'ye gelmesi de bir ay kadar sürer. Yani sakın nefesini tutup bekleme, boğulursun.

5. Lütfen bkz. posterle ilgili herhangi bir cevap.

6. O oda dergiyle ilgili değil, ben IRC'ye girdiğimde haberiniz olsun diye açıyorum. Yani dergiyle alakası yok.

7. Al al, Şimdiye kadar gördüğüm en kanlı canlı adventure'lardan biri. Ama dikkat et , sakın annen oynarken seni görmesin.

8. Ben ne diyeyim şimdi ?

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Ben Level dergisini yeni almaya başladım. Ve ilk aldığımda diğer dergilerden kaliteli olduğunu gördüm. Verdiğiniz CD'ler ve posterler mükemmel. Bu dergide multimedyaya da önem verdiğiniz iyi olmuş. Bu yüzden sizi kutlarım. Size birkaç sorum olacak. Bu soruları yanıtlarsanız çok sevineceğim.

1. Benim monitörümde bir arıza var. Bazen ekran kırmızılaşıyor. Monitöre birkaç kere vurduğum zaman düzeliyor. Bunun sebebini öğrenebilir miyim?

2. Disket sürücüm çalışmıyor. Bir disket taktığım zaman disketi görmüyor ve beni 'Disket takılı değil' diye uyarıyor. Şu ana kadar disket sürücümle hiç bir sorunum olmadığı halde niçin durup dururken bozuldu?

3. Windows 95 başladığında defrag ile ilgili bir sorun çıkıyor. Defrag yapıyorum ama yine de bu sorun geçmiyor. Hdd'imde bir bozukluk olabilir mi?

4. 3D kart nedir, kısaca anlatır mısınız? 3Dfx, Direct 3D nedir? Piyasadaki en ucuz 3D kartın fiyatı ne kadar?

5. Dark Earth ve Time Commando'nun hilelerini öğrenebilir miyim? Time Commando'da ejderhayı geçtiğim zaman (Japon bölümünde) o odada kalıyorum, nasıl çıkacağım, öğrenebilir miyim?

6. Lütfen sorularımın hepsini cevaplayın, benim için çok önemli. Şimdiden size teşekkürler. Level dergisi çalışanlarına başarılar dilerim.

Ali Rıza/İzmir

LEVEL 1. Eğer ekran kartında bir sorun olsaydı, monitöre vurduğunda görüntü düzelmezdi. Sorun büyük ihtimalle ya monitörün içinde, ki eğer öyleyse sana bayağı pahalıya malolabilir , veya monitörü kasaya bağlayan kabloda.

2. Kafa temizleyici disketlerden birisini kullanırsan düzelme ihtimali yüksek. Eğer bu işe yaramazsa, virüs taraması yap. Floppy'yi kilitleyen virüsler olduğunu duymuştum.

3. Olabilir, belki de DOS defrag'ını yanlışlıkla çalıştırmışsındır. Windows 95 kurulu makinalarda DOS altında defrag ve scandisk'i çalıştırırsanız bu tür sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Eğer sorun çok büyükse, HD'e format atmaktan başka bir çareniz yok demektir.

4. 3Dfx, üç boyut hızlandırıcı işlemciler üreten bir firma. Üzerinde 3Dfx yazan bütün kartlar, bu firmanın ürettiği işlemcilerden kullanıyor. Bu işlemcileri iyiden kötüye Voodoo Rush, Voodoo ve Voodoo 2 şeklinde sınıflandırabiliriz. Direct 3D, ise bu üç boyut hızlandırıcı işlemcilerin oyunlar tarafından kolayca tanınması için DirectX'in içine eklenmiş bir programcık. Eğer bir oyunda 3Dfx ve Direct 3D seçeneklerinin ikisi de varsa, 3Dfx'i seçmeniz performans ve kaliteyi arttırır.

5. Hile isteme benden, buz gibi soğurum birden.

6. Çok sağol.

◆

Sevgili Level,

Derginizi her ay severek okuyorum. CD'leriniz de çok güzel. Ben sizden Diablo'nun birkaç şifresini istiyorum (ha....... ha....... ha.......). Ben bu oyunu ne kadar oynamış olsam da bazı yaratıkları (özellikle Butcher'ı) öldüremiyorum. 5 veya 6'cı seviyelerde takılıyorum. Bu beni deli ediyor. (Fifa 98, World Cup 98 ve Grand Theft Auto'yu da çok seviyorum). Haziran ayında World Cup 98'i verdiniz, ama oyun çok kısa sürüyor. Hani bu ay diyorum biraz daha uzun olanını (herhalde anladınız). Benim size birkaç tane sorum olacaktı.

1. Ben Creative ve Samsung'ların çalışma programları aynı diye duymuştum. Infra'larda bazı sesler var. CD girip çıkarken ve bilgisayar açılıp kapanırken. Bu ses sadece Infra'lara mı özgü?

2. World Cup 98'in kutuda olmayanı Fifa 98 gibi 1.5 milyon TL'si mi?

3. Ucuz ve güzel olan TV, radyo ve 3D ekran kartları ne kadar acaba?

İsmail Tura

LEVEL Diablo'nun şifresi yok malesef, hem Diablo gibi mükemmel bir oyunda hile yaparak oyunun bütün zevkini kaçırmanı tavsiye etmem. Butcher için tavsiye istersen, Butcher'ın bulunduğu seviyede (2.'ydi sanırım) herkesi öldür , sonra aşağı katlara inip herkesi öldür. En az iki seviyedeki bütün büyü ve silahları topla ve yapacak başka birşey kalmayınca geri dön, yeni güçlerini kullanarak Butcher'ın işini bitir.

World Cup 98'in demosunun kısa sürmesi gayet doğal, çünkü adı üzerinde, o demo. Demolar firmaların oyunlarını, alıcıların önce görüp beğenirlerse almaları için yayınlanırlar. Ve istisnalar hariç bir oyunun sadece bir demosu olur. Yani uzun demo, kısa demo diye birşey yok.

1. Aslında çalışması lazım, çünkü seslerin CD Rom'un markasıyla alakası yok. Ama seslerin çalışmasını sağlayan program CD Rom'un markasını algılayacak şekilde çalışıyor ise, o zaman sesler Samsung'da çalışmaz.

2. World Cup 98'in kutuda olmayanı, Fifa 98'de de olduğu gibi, kopya yazılıma girmektedir ve satılması suçtur. Fifa'nın ve World Cup'ın Türkiye'deki bütün dağıtım hakları Aral İthalat'ın elinde olduğundan, orijinal halinin dışında satılması tamamen yasaktır ve eğer siz bu kopya versiyonlardan birisini alıyorsanız, suça ortak olduğunuzu aklınızdan çıkartmayın.

3. En ucuz radyo kartları 5 milyon TL. civarında. TV kartları 150 dolardır. Piyasadaki en iyi ve ucuz 3Dfx kartı 95 dolar olan Diamond Monster I'dir.

◆

Merhaba Level Dergisi Çalışanları,

Fazla uzatmayacağım. Siz övgü yerine yapıcı eleştiriler istemişsiniz, pekala.

1. Bakın beyler öncelikle sayfa kalitenizi artırmalısınız. Çok ince ve yırtılmak için tek dokunuşa ihtiyacı var.

2. Bu gerçekten önemli. Genelde ben tüm dergileri toplarım ve özellikle oyun açıklayanlar arasında beklentim bu ayın en iyi oyunlarını açıklamaları. Fakat 3 ay içinde iki ay üst üste hayal kırıklığına uğruyorum. Belki göreviniz iyi ve kötü oyunları bizlere bildirmek. Ama bu kötü oyunları açıklamanızı gerektirmez. Yapmanız gereken sadece o ayın en iyi oyunlarını açıklamak. Okuyucularınız böylece o açıklanmayan oyunları almayacaktır. Hatta 'Bu oyunları almayın' diye küçük bir bölüm yapabilirsiniz. Siz aylık dergisiniz ve kötü oyunları açıkladıkça derginin okunabilirliği düşüyor. Bir hafta bitiyor ve öteki ay zor bekleniyor. Bu uzun yazıda inşallah ne demek istediğimi anlamışsınızdır ve bunu uygularsınız (Kesin itiraz edeceksiniz ama bunu dinleyin).

3. Yakında derginizi almak için 1milyon TL vereceğiz. Bunun hakkını verin. Sakın yanlış anlamayın. Sizden istediğimiz promosyon değil. Bir derginin kalitesi verdiği hediyelerle değil okunabilirliği ile ölçülür. CD vermek önemli değil. Fiyat artırılıp promosyon verilir ama okuyucuya sevgi, sıcaklık vermez. Bu arada yazarlar yazılarını yazmış olmak için yazmasınlar. Sayfa doldurmasınlar. Bilgi versinler ve sadece açıklasınlar.

4.Bu yazdıklarım hem PC, hem de PS için geçerlidir.

5.Bunlar yapıcı eleştiriler ve uygularsanız daha iyi olursunuz. Ama yine de çok iyisiniz. Tebrikler.

Alper Gemici

LEVEL 1. Sayfa kalitesini artırmamız, kaliteyle ilgili herşeyde olduğu gibi, direkt olarak maliyetimizi, o da size yansıyan fiyatımızı etkileyecektir. Aslında şu andaki sayfa kalitemizden gayet memnunuz. Ama çok şikayet gelirse daha üst seviye bir kağıda da basılabiliriz. O zaman da "Bakın beyler, fiyatınız çok fazla" diye başlayan mektuplar almaya başlarız, o başka.

2. Piyasada her zaman üstün kalitede oyunlar bulmak çok zor. Özellikle yabancı ülkelerde tatil dönemlerinde (Christmas vs.) firmalar, çocuklarına oyun almak isteyen ana babaları sömürmek için stoklarda tuttuğu bütün oyunları birden piyasaya sürüyorlar. Diğer zamanlarda ise küçük firmaların piyasada tutunmak için çıkarttıkları oyunlar geliyor çoğunlukla. Bunların arasında da çok kaliteli olanlar bulunuyor. Ama bazen öyle az oyun geliyor ki, biz de yeni ne gelmişse alıp açıklamak zorunda kalıyoruz.

3. Daha önce de söylemiştim, dergi içinde genel olarak geyikler egemen olduğundan, yazılar da o yönde yazılıyor. Tabi bazen muhabbetin dozu kaçıyor, o bakımdan haklısın ama sanırım sen de, "Size şu oyunu açıkladım, alın okuyun işte, beğenmezseniz de beğenmeyin" diye başlayan yazılar okumak istemezsin.

4. Anladım.

5. Yine de çok sağol.

◆

Sevgili Level,

Derginiz beğeniyorum ve her ay alıyorum. Şimdi isterseniz sorulara geçeyim.

1. Derginizin Mayıs sayısında Play Station için verdiğiniz hilelerde Tomb Raider 2'nin hilelerini doğru bir şekilde yaptım ama çalışmadı ve çok zor durumdayım. Yardım ederseniz sevinirim.

2. Age Of Empires ve Theme Hospital'ın oyunlarının Play Station için olanı var mı?

Emir Beşkurt/İzmir

LEVEL 1. O hileleri bir de elinde FLARE varken dene. Ayrıca o hilenin eksik yazılmış olma ihtimaline karşı bir daha yazıyorum. Bir adet FLARE yaktıktan sonra saat yönünde SHIFT'e basılı olarak üç kere döndükten sonra, ALT'a basılı tutarak ileriye atlayarak bölüm geçer, geriye atlarsanız sonsuz silah alırsınız.

2. Malesef Age of Empires PS için yok ama Theme Hospital var.

◆

Sayın Level Çalışanları,

Ben derginizi uzun süredir okuyorum. Hakikaten de çok kaliteli bir dergi hazırlıyorsunuz.

1.Bu 3Dfx'i başbakan yaptılar. Fiyatını pahalı tuttular. Oyunları buna göre yaptılar. Bize de bunu almayı farz kıldılar. Bu aralar şairliğim maksimum düzeyde. Bana bir 3Dfx kartı tavsiye edebilir misiniz? (İmla hatası özüüüür), (bak gene yaptım). Bir 4 Mb Terminatör 3Dfx kartı buldum. Sizce bu beni tatmin edecek mi? Sakın, en iyisi Monster demeyin, fiyatı aklıma geldikçe tansiyonum yükseliyor. Lütfen bana ucuz bir tane önerin, yoksa NASA'nın bilgisayarlarını çalmaya başlayacağım (büyük itiraf abarttıııım!).

2.Sizden Xcar'ın şifrelerini reca (kibarca) ediyorum. Bence bu oyun Need For Speed (hepsi), ve Screamer Rally'den sonraki en iyi yarış oyunu. Anlayacağınız ben oyunların da oynanabilirliğine önem veriyorum (zaten bunun için Test Drive 4'ü burada saymadım). Ani bir ses ve goool. Şu an Meksika, Güney Kore'yle eşitliği sağladı. 1-1. Sözlerimi bir mani ile bitirmek istiyorum. Uzun uzun kavaklar, dökülüyor topraklar, Ben Level'e doymadım, doysun bilgisayarlı manyaklar.

Şu an Grand Theft Auto'da polisler beni enselemek üzere (imdaat), (ulan mafya yardım ister mi?), (radikal olmaya çalışıyorum).

Eğer bu yazıyı Türkçe hocam okursa, imla hatalarından dolayı beni kızartmak için tavayı hazırlamıştır (not: The Turkish teacher might have killed the student.). Artık İngilizce hocası da peşimde.

Aldata Chat'de 1 ay sonra görüşmek üzere.

Doruk Türkoğlu (Selam),
Çağlar Ertekin.

LEVEL 1. Bence Terminatör 3D yerine Monster al diyeceğim, sinir krizine gireceksin. Neden dersen, Terminatör 3D OpenGL desteklemiyor diye duydum. Hem Monster fiyatları 95 dolar civarına inmişken, başka bir şey düşünmen saçma olur.

2. Birisi cheat mi istedi? Yok yav, ben duymadım, siz duydunuz mu ? Allah Allah, gaipten sesler duymaya başladım galiba.

◆

Cümleten Maraba,

Kısa ve öz olacam.

1. Postere devam (kızıyon, biliyom ama ille de oyun olmayabilir mesela "Justice For All" posterini verin size dua edeyim).

2. Tam oyunlar verin, iyi güzel de dangalak oyunları değil, delikanlı oyunları verin. BC 3000AD salak bir oyundu, en azından ben beğenmedim. (Beğenmedim mi, yoksa oynayamadım mı?)

3. Coğrafyacıyı her gün bol bol anıyoruz (argo tabirlerimizle). Ne yapalım?

4. Bana her şey dahil Internet ne kadara mal olur (orta kalite olsun, "637" yani)?

5. Şov haber niye lavuk haberleri yayınlıyooo! Bana ne! Bana ne!

6. Panzer General II'nin hilesi falan var mı?

7. Şöyle güzelce bir "Best of Strategies" CD'si yapsanız, gene size dua ederim.

8. Derginiz biraz pahalı değil mi (637 olayı)?

9. Long Live Sepultra-LLS!

10. Amerika'yı Kızılderili katliamlarından dolayı kınıyorum (geç olsun güç olmasın).

11. Sevgili Güzin Abla, su içsem yarıyor, acaba su içtikten sonra şişeyi de yesem bir yararı olur mu?

Şimdiden teşekkür ederim. ("Justice" için)

Metal Militia

LEVEL 1. Postere tabiiki devam, ama şu posteri verin bunu verin demeniz pek bir işe yaramıyor. Bu olay , dediğim gibi , gayet random çalışıyor.

2. Eh, ucuz etin yahnisi o kadar olur. BC3000AD aslında parayla satılan, ama iki firma arasındaki bir anlaşmazlık yüzünden Internet üzerinden bedava dağıtılmaya başlanan bir oyun ve aslında o kadar da kötü bir oyun değil. Sana tavsiyem, Eylül'ü beklemen.

3. Ne bileyim, o coğrafyacınızla sizin aranızda birşey.

4. Modem 50 $ + Internet bağlantısı 30 $ = yaklaşık 80 $ ama fiyatlar ISS ve modemin kalitesine göre değişebilir.

5. Haber müdürüne bak , haber programını al demiş atalarımız.

6. Hile yok, öldü kendileri. Helvasını da yeni yedik.

7. Atraksiyon fikirleri, number 1 listesine eklendi. Sağol.

8. Kalitemizi düşünürsen + verdiğimiz 2 CD'yi düşünürsen + insan olduğumuza göre bizim de arada sırada yemek yememiz gerektiğini düşünürsen , fiyat o kadar da çok gelmeyecektir. İstersen fiyatımızı bir de diğer "malum" dergiyle karşılaştır. O zaman da çok dersen, sana birşey diyemem.

9. Olsun bakalım.

10. Ben de Fransa'yı uydurma Ermeni soykırımını tanıdıkları için kınıyorum.

11. Olur tabii hiç olmaz mı, onun üzerine başka *birşey yiyemiyeceğinden* kilo sorunun falan kalmaz.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Ne kadar orijinal bir hitap kullandım dimi? Şimdiden eğer kötü yazıyorsam özür dilerim. Derginize bayılıyorum. Bütün sayılarınızı alamadım, fakat yanılmıyorsam ilk sayınızdan itibaren bu dergiyi almaya başladım sonra 6 ay önce derginizi almayı bıraktım. Sonra da diğer malum dergiyi almaya başladım. Oyun açıklamaları iğrençti, sayfayı resimle doldurup yarım sayfa oyun tanıtımı yapıyorlardı. CD'de pek iyi sayılmazdı. Her neyse sonra Mayıs 1998 sayınızı aldım ve gerçekten de bir oyun dergisinin nasıl olduğunu gördüm. Sonra CD'yi taktım aman Allah'ım o ne güzel arabirim, en odunun bile anlayabileceği türde, en çok da Quake II'nin en son demosu ile Emergency'e bayıldım. Ayrıca Streets of Simcity hakkındaki tüm kötü görüşlerinize katılıyorum. Şimdi sorular:

1. Yanılmıyorsam geçen senenin altıncı ayında vermiş olduğunuz Colony 28 adlı oyunda bir benzin bidonu ve İngiliz anahtarı alıyorum, sonra yerden bitme robotları geliyor ve canımı okuyorlar. Onun için lütfen bir hileee.

2. Quest for Glory 5'de guard'ları öldürüp duruyorum ve ortalıkta dolanıyorum. Denize giriyorum çıkıyorum, hiçbir şey bulamıyorum nasıl geçeceğim ve Inventory'imde bulunan diğer silahları ve kalkanları nasıl kullanacağım?

3. Bundan sonra hile sayfasındaki hileleri demo versiyonunda da çalışır diye ayırır mısınız?

4. Command & Conquer 2 "Tiberium Sun" hakkında bütün bildiklerinizi bana iletir misiniz?

5. Tomb Raider II hileleri demo versiyonunda çalışır mı?

6. Sim Tower'da evler sürekli boşalıyor ve tek tek kiralarını tekrar ayarlıyorum. Bunları tek tek değil de hep birlikte değiştirmenin yolu ne, ya da boşalmalarını nasıl önleyebilirim? Ayrıca hilesi varsa gönderin veya yazın.

7. Poster için teşekkürler.

8. Elinizdeki Blood'ın en son Patch'ini (Blood II'nin değil) son CD'ye koyar mısınız?

9. Hexplore'nin hilesi var mı? Varsa ne? (Demo versiyonu için gönderin lütfen).

10. Worms 2 adlı oyunda bilgisayar Grenade, Cluster Banana Bomb gibi bombaları iterse 1-2-3-4 saniyede patlıyor. Biz ise sadece 3 saniyede patlıyoruz. Bunu nasıl değiştiririz?

Şimdiden teşekkür. Lütfen cevap verin, dergide yayınlamasanız da adresime mektup gönderirseniz sevinirim. Herkese selam söylüyorum.

Enis Tuncer/Ankara

LEVEL 1. Colony 28'de sonsuz hak hilesi için ALT+F4'e basacaksın.

2. Ne tesadüf onun hilesi de ALT+F4. Veya menüden QUIT'i de seçebilirsin.

3. Demolar genellikle kısa olduklarından, hileler demolarda çalışmaz, ama Shadow Warrior gibi uzun demolarda hileler olabiliyor. O zaman demo versiyonu için mi, full versiyon için mi olduğunu belirtiyoruz.

4. Tiberian Sun pek yakında geliyor. Dediklerine göre gece ve gündüz görevleri olacakmış Gece görevlerinde düşmanın enerjisini kesebilirseniz karanlıktan faydalanarak üsse sızabileceksiniz. Ayrıca, arka plana verdiğiniz hasarlar etrafı etkileyecek, mesela havaya uçurduğunuz bir tankın parçaları yamaçtan aşağıya yuvarlanarak, oradan geçmekte olan gariban askerleri ezebilecek.

5. Maalesef hayır.

6. Başında SIM kelimesi geçen bütün oyunlara (ilk Sim City ve Sim City 2000 hariç) gıcığım var. Bu nedenledir ki, hayatımda Sim Tower oynamışlığım yok.

7. Rica ederiz.

8. En son patch olan 3Dfx patch'ini LEVEL 5/98 sayısında yayınlamıştık.

9. Demo cheatleri bulmak imkansız gibi birşey.

10. Sayı tuşlarıyla ayarlayabilirsin.

◆

Bu ay da geldik yolun sonuna, malesef herkesin mektubunu yayınlamaya fırsatımız olmuyor, o yüzden mektubu yayınlanmayan herkesten özür diliyorum. Ve izninizle biraz günah çıkartmak istiyorum. Hepinizin farkettiği gibi dergi kadrosunda ufak bir değişiklik oldu. Daha üst bir mevkiye geçen Gökhun'un yerine nacizane ben yazı işleri müdürü oldum. Ve bu olay öylesine aceleye geldi ki, yine farketmişsinizdir, bu ay yazdığım oyunlar biraz baştan savma oldu. Gelecek aydan itibaren herşeyin yoluna gireceğinden eminim.

YAZARLIK İLANINA YAPILAN BAŞVURULARLA İLGİLİ NOT:

Yazarlık için başvuran herkese çok teşekkürler. İçlerinden bazıları gerçekten çok kaliteliydi, ama 'Yazar arıyoruz' ilanını verdiğimizden bu yana çok şey değişti. ÖSYM kıskacından kurtulan ve okulu biten eski yazarlar geri döndü, ben sorunlu yazı işleri müdürü oldum, akvaryuma 3 tane daha balık aldım falan. Şaka bir yana, artık yazar aramıyoruz, gelen mektupların içinden iki tanesi değerlendirildi ve yazarlığa uygun görüldü. Eğer bu kişiler bizimle irtibata geçerse (kim olduklarını birazdan söyleyeceğim, merak edin diye) iyi olur.

Yazarlığa Terfi Eden Okuyucular : Barış Uygur (İstanbul/Bakırköy): Gerçekten mükemmel bir mektuptu, yani kıskanmadım desem yalan olur. Bir daha benden daha iyi yazı yazdığını görmeyeyim, fena olur. Neyse, dikkat ettim de, o koca mektubu yazmışsın ama hiçbir yerinde "Derginizde yazar olmak istiyorum" gibi bir ibare göremedim. Eğer böyle bir isteğin var ise, atla gel.

M.Ç. : İsmini yazmadım, çünkü çalıştığın yerle başının derde girmesini istemiyorum. Ankara'da olmanın ve yeni oyun bulabilmenin haricinde bir sorun çıkacağını zannetmiyorum. Eğer yazarlık istiyorsan (ki istediğin mektubundan anlaşılıyor) *bizi ara. Referansların* çok iyi, benim gibi uzun süredir "scene" de olan birini görmek hoşuma gitti.

Yazarlık için başvuran diğer arkadaşlar : Semih Saraç, Satılmış Avcı, Çekirge (??? - BLX) Tayfun, Tuğcan Çalışkan, Onur Bayol, Erman Çolak, Ozan Nalcı, İlten Önder, Gökay Baş, Yiğit Ulubel, Ömer Altundağ, Gökay Tıraş. İlgilendiğiniz için hepinize ayrı ayrı teşekkür ediyorum.

Önümüzdeki aya görüşmek üzere, hoşçakalın.

SİNAN AKKOL

sakkol@level.com.tr

WARGAMES Üzerine Bir Söyleşi

Derginiz LEVEL'ın piyasaya yeni çıkacak olan strateji oyunu Wargames hakkında oyunun yapımcılarından John Whigham ile yaptığı söyleşiyi sunuyoruz.

LEVEL: WarGames'in hikayesi nedir, yani bu oyunu yapmaya nasıl karar verdiniz?

John Whigham : Wargames'i yapan bizler de herkes gibi RTS türüyle Dune 2, Warcraft ve C&C gibi oyunlar sayesinde tanıştık. Ama bizimle diğer insanların arasındaki fark, bu türün geleceğini görebilmemiz ve Wargames'i bu doğrultuda hazırlama şansına sahip olmamızdı. Ciddi strateji ve düşmanları paramparça etmenin verdiği heyecanı aynı anda yaşatabilecek bir oyun yapmak istedik. Wargames'i hazırlamaya başladığımızda, gelecekte piyasanın RTS türü oyunlarla dolacağını biliyorduk, bu yüzden herkesin bildiği, kabul ettiği ve artık sıkıldığı türde bir oyunyapmak yerine, kendi bildiğimizi yapmaya ve Wargames'i üç boyutlu olarak hazırlamaya karar verdik.

LEVEL: Yeni jenerasyonun Wargames'in orijinal Atari versiyonundan ve filminden haberi bile yok. Peki oyunun bu isim altında satılacağına inanıyor musunuz?

J.W: Wargames isim hakkının oyun açısından çok önemli olduğunu söylemezsem yalan olur, ama satışlar için sadece isme güvendiğimizi söylersem bu da doğru olmaz. Wargames kendi başına isim yapabilecek kadar kaliteli bir oyun. Wargames'i hazırlamaya başladığımız sıralarda nasıl bir oyun yapmak istediğimizi biliyorduk, ama filmin isim hakkını MGM'den satın aldıktan sonra, oyunun içinde geçeceği dünya ve hikayesi kendiliğinden oluştu. Sanırım bu oyunun arkasında bir film lisansından çok daha fazla şeyler olduğunu kısa zamanda anlayacaksınız.

LEVEL: Wargames'in PC versiyonundaki en çekici özellik nedir ?

J.W: :Yani devrim yaratacak grafiklerinden, tamamen üç boyutlu olarak tasarlanmış savaş alanlarından ve gelişmiş yapay zekadan başka neler mi var? Eğer bu oyunun en çekici özelliğini öğrenmek istiyorsanız, size hiç düşünmeden (oynanabilirlik) derim. Bu oyunu oynayanların ekran karşısında yüzlerinin girdiği şekilleri görmek çok hoşuma gidiyor. En usta bilgisayar oyuncularının stratejilerinin bile, Wargames'in yapayzekalı ordularının karşısında pencereden uçup gittiğini görmek çok hoşuma gidiyor.

LEVEL: Bize Wargames'deki asker ve silahlardan biraz bahsedebilir misiniz?

J.W: Oyunda yüzden fazla kara, deniz ve hava ünitesi var ve hepsinin özelliklerini istediğiniz gibi geliştirebilme seçeneğinize sahipsiniz. Ama en çok ilginizi çekecek araçlar kesinlikle özel birimler. Mesela NORAD tarafının "Slayer Tank" denilen zırhlı aracı, ayaklı kale dediğimiz "Mech"leri kahvaltıda yiyecek güçte, bir de M.O.L.E (köstebek) denilen bir bomba var ki, yer altından hedefine doğru toprağı kazarak gidiyor. Üzerinize geldiğini sadece toprakta ilerleyen bir yükselti gördüğünüzde fark ediyorsunuz. Havada ise yine NORAD'ın "Stealth Bomber" denilen ve geniş bir alanı bomba yağmuruna tutabilen bir ünitesi, düşmana fark ettirmeden üssünün ortasına asker indirebileceğiniz Transport helikopteri var. WOPR tarafının da elinde epeyce oyuncağı var, örneğin havada Devastator adlı ve yaydığı enerji dalgalarıyla ölüm saçan bir makina var. Uzun menzilde ölüm saçan Cruise füzesi ve denizlerin hakimiyetini tam anlamıyla elinde bulunduran Dreadnought da cabası.

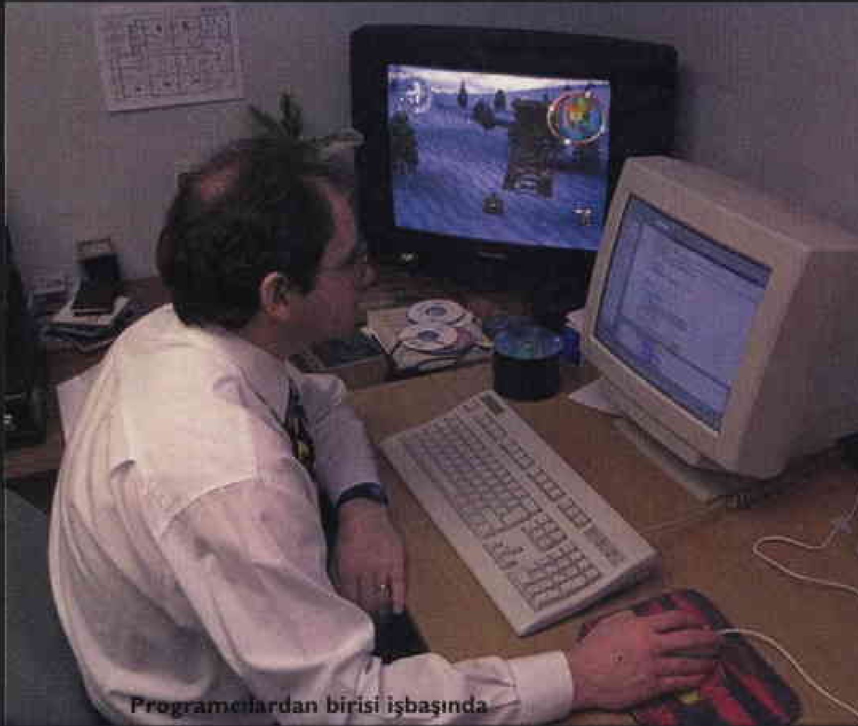
LEVEL:: Wargames'de oyuncunun amacı ne?

J.W: Oyuncular dünyayı yavaş yavaş mahveden, insanları yok etmeye ve dünyayı ele geçirmeye çalışan NORAD veya robot ordusunun karşısında durmaya çalışacaklar ve WOPR cephesini yönetecekler. Her iki tarafın da 15'er görevi var. Her görevde hikaye biraz daha ilerlerken, oyuncular görevlerin amaçlarını detaylı brifinglerle öğreniyor. Görevlerden biri için düşen bir uydudan bilgileri almanız gerekirken, diğerinde düşmanın ilerlemesini durdurmak için bir tren köprüsünü havaya uçurmanız gerekebilir. Bir görevde birden fazla misyonunuz olabilir, bir görevi başarıyla tamamlamanız için bazen beş tane alt görevi bitirmek zorunda kalabilirsiniz.



Wargames'in yapımında emegi geçen herkes bir arada.

LEVEL: Wargames'in rakipleri olan aynı türden diğer oyunlar neler ve Wargames'in bunlara karşı şansı sizce nasıl ?


Programcılardan birisi işbaşında

J.W: Wargames'in rekabet edeceği oyunlar arasında çok ünlü ve tutulan oyunlar var. Mesela, Dark Reign ve Total Annihilation gibi oyunlar kendi alanlarında oldukça başarılıydılar, ama "eski jenerasyon" oyunlardan sayılabilirler. Yeni çıkacak olan Tiberian Sun gibi oyunların da RTS türüne yeni özellikler katacağını söyleseler de, onlar da eski olanaksızlıklardan kurtulamayacaklar, çünkü hepsi iki boyutlu ve standartlaşmış bir "motor" üzerinde programlandığından, oyuncular bir süre sonra onlardan da sıkılacak. Wargames ise tamamen yepyeni, tümüyle orijinal ve "yeni jenerasyon" diyebileceğimiz bir oyun. Şunu itiraf etmek istiyorum, saydığım oyunların hepsini ben de severek oynuyorum, ama Wargames'in bu oyunlarla olan rekabetinden de kesinlikle endişe duymuyorum, çünkü Wargames'e güveniyorum.

LEVEL: Wargames için ek görevler çıkartmak gibi bir düşünceniz var mı? Veya belki de bir Wargames2? Wargames hikayesiyle bağlantılı olarak başka oyunlar yapmayı düşünüyor musunuz?

J.W: Bu büyüklükte bütün projelerde olduğu gibi, Wargames de her yeni versiyonunda gelişecek konumda. Şimdiden bir görev diski planlamaya başladık bile. Kesinlikle tek kişilik oyun için yeni kampanyalar ve haritalar olacak, ama esas olarak yapmayı düşündüklerimiz multiplayer oyunları, yeni üniteler, her birimin özelliklerini geliştirebilme seçeneği.

LEVEL: Oyundan beklentileriniz neler ?

J.W: İyi satacağını düşünüyorum. Neden mi? Çünkü bunu gerçekten hak ediyor. Belki son iki yıldan beri bu oyundan başka birşeyle uğraşmadığımdan böyle konuştuğumu düşünebilirsiniz, ama Wargames'i belki de binlerce kez oynadığım halde, yine de sıkılmadan oynayabiliyorsam, o zaman böyle söylemekte haklı olduğumu kabul edersiniz.

LEVEL: Real-Time strateji oyunlarının son zamanlarda bu kadar yaygınlaşması konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu türün hâlâ gelişmeye açık olduğuna mı, yoksa artık oyuncuların bu tür oyunlara doyduğuna mı inanıyorsunuz ?

J.W: Bu türün çok çabuk tüketilebileceğine inanmıyorum. Yeni bir oyun türünün tüm özelliklerinin ortaya çıkması yıllar alabilir. RTS türü oyunların avantajı, gelişmeye sürekli açık olması. Real time strateji oyunları, sadece onları yapanların yetenekleri ve hayal güçleriyle sınırlıdır. Gelişen teknoloji ve oyun yapımcılarının tecrübeleri arttıkça, önümüzdeki iki-üç yıl içinde çok daha iyi real time strateji türü oyunlar göreceğimize inanıyorum.

LEVEL: "Wargames'in dünya çapında ünlü bir oyun olması ve sizin de bu alanda çok bilinen bir sima haline gelmiş olmanız" fikri size nasıl geliyor?

J.W: Hiçbir zaman ünlü olmak düşüncesiyle çalışmadık. Yaptığımız oyunlar zaten kendi adlarıyla ayakta duruyor, onların başarı veya başarısızlıkları da bizi doğrudan etkileyecektir. Tabii, yaptığımız oyunların başarılı olması da hoş bir durum, hem ekonomik güven sağlıyor, hem de firmanın endüstrideki yerini sağlamlaştırıyor.

LEVEL: Level okuyucularına söyleyemek istediğiniz başka bir şey var mı?

J.W: Bu oyunun piyasadaki herşeyden çok daha iyi olması için epey uğraştık, bu nedenle hepimizin isteği, Wargames'i oynarken bol bol eğlenmeniz.

LEVEL: Vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz.